PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • Dreamcast • PlayStation 2 • FRP

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE





Space Channel 5



Colin McRae Rally 2

Legend Of Dragoon

Vagrant Story



Perfect Dark

Izveštaj iz L.A. (2)



IGRE KOJE STIŽU

Najbolja vožnja za PlayStation 2

RIDGE RACER V

Trikovi • Poster

Majstor Raša: Priča o laseru • Šta Xenia misli o igrama • DVD

FRP: Dungeons & Dragons • Rešenje: Biohazard Gun Survivor

broj 5 • godina I
cena: 80 dinara
5 KM • 130 DEN • 4 DEM
ISSN 1450-8400



Da li znate kakav je osećaj pobede?



SHOCK 2 RACING WHEEL

Da bi ste iskusili ukus pobede u trkama, pored volje potrebni su vam i refleksi, koncentracija i dobra kontrola. Zato preuzmite kontrolu u svoje ruke. **Shock 2 Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji će svaku vožnju učiniti neverovatno stvarnom. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno kočenje. Jedinstveni način menjanja brzina preuzet iz Ferrarijeve formule 1 pobrinuće se za potpun utisak prave vožnje. Zbog svojih kvaliteta ovo je jedini volan zvanično licenciran od firme Ferrari.

Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.



COMPACT RACING WHEEL



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Inđija:** 064/120 71 51

Reč urednika



Par reči: leto, odmor, more, žene, izlasci ...

Stiglo nam je i leto. Izgleda da će biti i dugo i toplo. Sve misli su nam sada okrenute ka odmoru i eventualnom odlasku na more. A tamo, zna se - kupanje, sunčanje, lepe žene, provod, novi BONUS... Šta čovek može da poželi više?

I mi ćemo iskoristiti ovo leto za, nadamo se, zaslužen odmor. Pustićemo našu "bebu" da malo poodraste preko leta i da se pred vama ponovo pojavi krajem avgusta meseca, tačnije 25., u svom najboljem svetlu.

Zato smo se potrudili da vas u ovom broju što više informišemo. Pored opisa igara za PlayStation 2, koji su od prošlog broja postali stalna rubrika našeg časopisa, ponovo smo se osvrnuli na E3 sajam, sada u jednom drugačijem svetlu. Među obiljem igara koje su se tamo mogle videti, izabrali smo one najinteresantnije, za koje smo sigurni da će obeležiti godinu pred nama, bar do sledećeg sajma.

Ni lepih žena ne nedostaje u našem časopisu. U gostima nam je bila Xenia Pajčin. Ukoliko mislite da ona izgleda lepo samo na ekranu, grdno se varata. Još je lepša uživo.

I majstor Raša vam je spremio poslasticu. Mnogi su nam pisali da ih najviše zanima priča o laseru na PlayStation konzoli. Zato je on zasukao rukave i pokušao da vam to objasni na svoj "poetski" način. Sve u svemu imaćete o čemu da čitate do avgusta.

I na kraju šta da vam kažem, kupajte se, odmarajte i provodite se, i čekajte da izađe novi BONUS.

Vidimo se ponovo krajem avgusta

D Wolf





bonus

Osnivač i izdavač:
Bonus World, Molerova 60

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik: **Dejan Wolf**

Grafička priprema: **Branko Jeković**

Sekretarica redakcije:
Prof. Milica Cvetković

Odnosi s javnošću: **Sonja Šobota**

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić, Gradimir Joksimović, Miroslav Đorđević, Petar Mišić

Ilustracije: **Valentin Šalja**

Saradnici u ovom broju:
Marko Lambeta, Igor Simić, Miloš Marković, Satori Jo, Maja Vukadinović, Radovan Subotić, Mihailo Tešić, Ivana Mitrović

Štampa: **Grafomarket**

Grafički filmovi:
Vis studio, 134-618

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
P. Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail: **bonus@eunet.yu**

Telefon i faks redakcije:
(011) 340-77-12

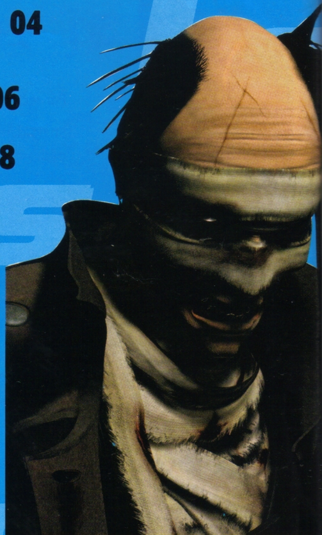
Pretplata:

za 3 broja	200 din
za 6 brojeva	400 din
za 12 brojeva	800 din

Uplatite željeni iznos na žiro račun 40803-601-9-61635 sa naznakom "pretplata za Bonus" i pošaljite original uplatnice na našu adresu.

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. AVGUSTA 2000.

sadržaj



vesti



Mihailo Tešić

Ipak portabl PlayStation?

Sony je kao što je očekivano najavio novu verziju PlayStationa. Portabl konzola je dobila i manje ime koje odgovara njenom deminutivnom statusu, PS One. Nova konzola je trećina veličine njenog prethodnika i pruža mogućnost povezivanja na Internet, preko konektora za mobilni telefon (barem u Japanu), a takođe je na nju moguće povezati LCD ekran, koji se prodaje posebno. PS One će početi da se isporučuje u Japanu u julu, po ceni od 15.000 jena ($140), a u Ameriku stiže u septembru. Međutim igrači u Americi će morati da pričekaju do sledeće godine na LCD ekran, jer je na tržištu trenutno nestašica (verovatno prouzrokovana ovim Sonijevim projektom).

"Ovaj novi proizvod označava našu posvećenost igračkom biznisu, pošto su PlayStation i PlayStation 2 postali veliki hitovi." rekao je SCE predsednik Ken Kutaragi. Dimenzije PS One su: 193 mm (Š) X 38 mm (V) X 144 mm (D), a težina mu je 550g.



Nekoliko pitanja o PS One

Bonus: Da li je stvarno portabl? Može li se njime igrati napolju?

Sony: Ne. Zahteva posebno napajanje i ne radi na baterije. Sada se lakše prenosi iz, recimo, sobe u sobu, ali budimo realni, kao da je to bilo teško ranije?

Bonus: Da li dolazi u paketu sa ekranom?

Sony: Ne. LCD ekran se prodaje posebno, iako se komplet očekuje u prodaji naknadno.

Bonus: Da li moramo kupiti novu konzolu da bi koristili kabl za mobilni telefon?

Sony: Ne, kabl će raditi i na običnom PlayStationu, PS One i PlayStationu 2, zavisno samo od igara koje će ga podržavati.

Bonus: Čemu redizajn?

Sony: PlayStation još uvek ima puno života u sebi, i PS One je dizajniran da produži period eksploatacije, što je moguće više. Nintendo i Sega su učinili nešto slično sa SNES i MegaDrive, praveći manje i jeftinije jedinice.

Bonus: Zašto je skuplji?

Sony: Nije. 140$ je dobijeno preračunavanjem kursa, u stvari košta isto koliko i sadašnji PlayStation. Američka verzija će koštati oko 100$ ili čak i manje.

Bonus: Da li će raditi sa starim dodacima?

Sony: Ne sa svima, ukoliko ste imali neki dodatak koji se priključuje na serijski port , kao GameShark npr. nemate sreće. Sve igre će raditi.

Bonus: Da li ima nekih posebnih novina?

Sony: Ne. Ali će eksterno napajanje rešiti problem pregrevanja.

Karmack i X-Box

John Karmack, tvorac Dooma i Wolfensteina (a samim tim i tvorac FPS igara) najavio je da će njegova kompanija id software (tvorci gore navedenih igara, a bogami i Quakea) razvijati igre za X-Box! Otkud ovaj "amin" X-Box-u od strane gurua igračke industrije? Koga bolje pitati nego gazdu lično? Evo šta je Karmack rekao:

" Moj glas ide za X-Box, ako već treba da odlučim ko je bog otac tržišta konzola, uvek ću izabrati Microsoft pre nego Sony, Segu ili Nintendo. Specifikacije stavljaju X-Box mnogo dalje od Playstationa 2, nego što je PS2 od Dreamcasta. Doduše, svako sa malo zdravog razuma može da uvidi da će do vremena kada se X-Box pojavi, PC računari biti jači od njega po pitanju hardvera, tj. čiste snage...ali prednost pravljenja igara za konzole je u tome što one imaju fiksni hardver, pa znate tačno s čim imate posla i šta i kako da programirate - tako da iz njih možete da izvučete duplo više nego iz PC-a." Slušajte reči gurua deco, možda nam je on upravo objasnio uzroke nezaustavljivog širenja tržišta konzola. Da ne bi sve ostalo na praznoj priči id software je najavio varijantu igre Wolfenstein 2000 za X-Box.



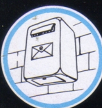
Sega se demokratizuje



U za sada prilično čudnom i neobjašnjivom potezu, koji je kompanija Sega povukla krajem juna, mnogi vide otkravljivanje međusobnih odnosa velikih kompanija, koje haraju tržištem konzola. Naime, Sega je "oslobodila" sve svoje razvojne studije (uključujući i čuveni Sonic tim - dakle, baš SVE studije) tj. dala im je slobodu da razvijaju igre za bilo koju platformu, a bogami i finansijsku nezavisnost. Kako ovo koristi Segi (a mora da im nekako koristi, hajde, nismo mi sisali džojpede) osim kao plus na rejting u igračkoj javnosti, možda saznamo uskoro.S obzirom da tržište konzola postaje sve veće, moguće je da je ovime Sega napravila jaku konkurenciju studijima koje već prave za druge platforme, uz minimalan rizik - jer je vrlo verovatno da će svi ti ljudi koji su do skoro radili za Segu i u budućnosti hteti da prave igre za Segine konzole - ali sada po ličnom izboru. No, ovo su samo špekulacije vašeg dragog izveštača... a videćemo šta budućnost donosi. Sigurno je jedino da u celoj priči igrači ne gube. Valjda je to i najbitnije.

Dinosaurusi su opet među nama

Dinosaurusi nikada u stvari nisu bili među nama - izumrli su nekoliko miliona godina pre nego što se čovek potrudio da proveri šta se to dešava sa njegovim drugarima koji padnu s drveta... ili nam bar tako naučnici kažu. Dakle, dinosaurusi su opet među nama - ali ➠



mi i vi na ti

VUKOVAC

✉ **Zdravo Bonusovci!**



Zovem se Uroš Šaronjić, učenik sam III5 škole Vuk Karadžić u Kruševcu. Kao što sa priložene slike možete videti, redovni sam čitalac Bonusa, i mogu vam reći da su sve moje petice posvećene vama - ima petica, ima Bonusa, nema petica - nema Bonusa. (Šta mislite kakav sam đak?).
Velika mi je želja da u narednom Bonusu objavite moju sliku sa omiljenim časopisom i nadam se da ćete mi je ispuniti.
Puno vas pozdravlja vaš verni čitalac
Uroš

bonus Hvala na peticama i slici koju nam šalješ. Zapravo, slika koju si nam poslao, toliko nam se svidela da ćemo ti poslati ne samo BONUS broj 5, već si dobio i tromesečnu pretplatu za naš list.

PO DRUGI PUT

✉ **Gde ste carevi,**

Veoma sam zadovoljan što ste moje pismo pojavilo u časopisu. Bio sam vrlo ponosan što su ga ljubitelji konzola pročitali (naročito devojke he, he). Igrice za PlayStation 2 su strava, posebno Tekren Tag Tovrnment dok je Driving Emotion Type-s bio malo lošiji. Nisam bio mnogo zadovoljan rubrikom "Predstavljamo" jer ipak niste prikazali šta se sve tamo zbilo. Kao pohvalu bih želeo da pozdravim Miljana Lakića koji mi je sa zadovoljstvom predstavio igre PS2.
Pitanja:
1. Da li će "Bonus" dobiti brata ili sestru?
2. Da li će igre sa PS2 izaći i za PS1 što se podrazumeva za Metal Gear Solid 2, Unreal Townament i Tekken 4, ali sa nešto lošijom grafikom?
P.S. Mnogo bih bio zahvalan kada bi i ovo pismo bilo objavljeno u časopisu ili ga barem poslati sa odgovorima na ova pitanja i kritikama.
Koljić Srđan

bonus Ako malo bolje pogledaš ovaj broj (drugi uzastopni, koji si dobio zahvaljujući svom pismu), videćeš da smo se sa da više bavili igrama koje su prikazane na E3 sajmu. U prošlom broju smo hteli samo da prikažemo atmosferu Sajma iz našeg ugla. Opisi igara za PlayStation 2 su od prošlog broja stalna rubrika našeg časopisa, tako da ni njih neće nedostajati.
Odgovori:
1. Pa ... hmmm ...možda ... Ako ponovo počnu da nam rastu stomaci i prijede nam se kiselo, to će biti to.
2. Imali smo prilike da na E3 uputimo par pitanja Chrisu Deeringu, predsedniku SCEE. Jedno od njih je bilo vrlo slično tvom. Odgovor je glasio da će se posebno proizvoditi igre za PS1, a posebno za PS2 i da se igre proizvodene za PS2 neće prerađivati za PS1. Dakle odgovor je NE.

PS1 IGRE

✉ **Dragi Bonuse,**

Zovem se Uroš Perišić i veliki sam ovisnik o Sony-ju. Mislim da ste vi najbolji u Srbiji, i najprofesionalniji. Zanima me za još koliko vremena će se praviti igre za Sony 1 i da li će izaći Resident Evil: Code Veronica za Sony 1. Zamolio bih vas ako bi ste napisali rešenje za Broken Sword: shadow of templars.
Još jednom pozdrav od mene prijatelji i puno sreće u nastavku.
Mona Varga

bonus Verovao ili ne, još jedno od pitanja upućeno gore pomenutom Chrisu Deeringu, predsedniku SCEE, bilo je baš

Dino Crisis 2

naravno, u vidu nastavka Capcomove igre Dino Crisis, pod nazivom Dino Crisis 2 (oj, živote, lutalico...). Na stranu inventivnost naslova - izgleda da nas u igri očekuju rezultati velikih Capcomovih napora da nastavak učine svežim i boljim od prvog dela - ili se to bar može pročitati u najavi. No, tvorcu hitova, kao što je bio prvi Dino Crisis, i svi Resident Evil-i, gospodinu Shinjiju Mikamiju bi trebalo verovati. Osim bolje grafike i zvuka, Capcom nam obećava još noviteta - mogućnost izbora dva lika (pored već znane nam Regine, tu je sada i agent Dylan...), korišćenje dva oružja istovremeno, deset vrsta dinosaurusa - svaka sa posebnim AI - jem...itd. Očekujemo da će Dino Crisis 2 odvesti survival horror žanr u neke nove vode većom količinom akcije i napetosti, ... ali tek negde u oktobru.



Mr. Driller na vrhu

Igra Mr. Driller je uspela u onome o čemu sanjaju sve male igre na Dalekom istoku (Japanu, da se ne lažemo) - a san svih malih igara je da kada porastu dobiju ocenu 40 (SAVRŠENO) u časopisu Famitsu, koji se bavi isključivo video igrama. Elem, varijanta igre Mr. Driller za Dreamcast je dobila svih 40 poena što je, ako nisam napomenuo, UŽASNO retko. Inače, igru je u slobodno vreme (!) napravio Yasuhito Nagaoka, glavni programer Ridge Racer serijala... U igri vam je zadatak da bušite stene određene boje, i time ih raščišćavate, izazivajući lančane reakcije između stena iste boje... Igra se već može naći u verziji za PlayStation - ali na japanskom, dok se o verziji na engleskom šuška da će se pojaviti u septembru.
Da li se iko ovde seća igre Boulder Dash? Ne? Bože, kako se matoro osećam...

Hard disk za PS 2

Više uzbuđenja za vlasnike PlayStationa 2 izazvala je najava PS2 hard diska, i to kao eksterne jedinice. Po Sonijevim rečima on u sebi sadrži mrežni priključak u obliku Ethernet priključka, koji će omogućiti igračima da koriste širok raspon online priključaka, uključujući kablovski modem i DSL. Sistem će biti u prodaji u Japanu ove zime, sa očekivanim redizajnom za Ameriku i Evropu, koji će uslediti nešto kasnije. Moguće je da će verzija za američko i evropsko tržište biti izvedena interno, odnosno ugrađena.



Živela PIRATERIJA

Na Mreži su se pojavile igre za Dreamcast! Hehehehe. Izvori nam javljaju da je to nepobitna istina, što znači da

to: koliko će se još dugo proizvoditi igre za PS1. Odgovor je glasio da se trenutno razvija negde oko 120 igara, a da će izlaziti i posle pojave PS2 u tempu od 10-tak mesečno (nije loše). Ipak brojka od 100 miliona prodatih PlayStation konzola nije zanemarljiva i proizvođači igrica računaju na to tržište.
Što se tiče igre RE: Code Veronica, ona je napravljena samo za Dreamcast. Ali nemoj da brineš. Biće još nastavaka Resident Evil serijala, a prvi najavljeni je Resident Evil Zero.

Cena i pretplata

✉ **Dragi Bonusovci,**

Zovem se Jovan i imam 13 godina. Takođe imam SonyPlaystation. Ovog meseca sam počeo da kupujem i čitam Bonus. Časopis mi se sviđa ali je cena malo velika. Bilo bi dobro kada bi povećali broj strana. Časopis je dobro urađen. Hteo sam da vas pitam, pošto to ne piše u časopisu, kako bih mogao ili da li to može, da se predplatim na 6 meseci, 1 godinu ili 2 godine?

Kostić Jovan

bonus Cena, ah, cena. Kada bih počeo da pišem o njoj, trebalo bi mi još dve strane. Ne bi da vas davim o ceni štampe, papira, carine, pripreme, redakcije, prevoza ... ali za jedan ovako kvalitetan časopis potrebno je dosta ulaganje. Verovali ili ne, i sa ovom cenom mi ne možemo da pokrijemo sve naše troškove. Zato ulažemo velike napore da svaki broj Bonusa izađe na vreme i eventualno povećamo broj strana. Verovatno od sledećeg broja, koji će izaći krajem avgusta, Bonus će izaći na povećanom broju strana i sa mnogo više rubrika.
Što se pretplate tiče najjednostavniji način je da se na naš žiro račun **Bonus World 40803-601-9-61635, SPP Palilula** uplati određena suma novca i to 200 dinara za 3 meseca, 400 dinara za 6 meseci i 800 za godinu dana (sa naznakom pretplata za časopis Bonus), i naš časopis će od sledećeg meseca stizati na vašu adresu.

Sva objavljena pisma i radovi su nagrađena časopisom.



SpremoVladimir, Gornja Toponica



Spasić Danijel. Pančevo



Oliver Nikolić, Prokuplje





Dušan Milosavljević, Kruševac



je tzv. "source kod" za Dreamcast provaljen, što je omogućilo ljudima da snimaju igre za DC na prazne CD-ove. I dalje postoji problem sa (ne)standardnim CD-ovima za Dreamcast, na koje staje 1GB, (hej, ipak je to Sega, obezbedili su se oni na više nivoa...), ali nisu ni oni nerešivi! Ha, ha, ha, ha! Posle pojave tzv. "Mod čipa" za DC ovo pravi nove (neuporedivo veće) probleme jadnoj maloj Segi. Hi, hi, hi, hi. Mi u YU domenu, za sada ne možemo preterano da profitiramo u celoj priči - što zbog male zastupljenosti Dreamcasta kod nas, što zbog činjenice da mi baš i nemamo tako dobre veze, pa je skidanje 700 MB sa Mreže posao od mesec-dva - ali, sve u svoje vreme. Ho, ho, ho, ho.

NBA 2K1 zakucava konkurenciju

Igra koju mnogi (opravdano) zovu najboljom simulacijom košarke na svetu, ove godine će postati još bolja. Iako je Sega na prošlogodišnjem E3 svojim NBA 2K oduvala sve jadnike koji su iole pomislili da mogu da promole nos sa nekom svojom bednom košarkaškom igrom - morali su da ponove taj uspeh i ove godine. Šta mislite, da li su uspeli?



Kao i u igri NFL 2K1, moći ćete da se igrate i preko Sega net-a - (Segine specijalne mreže za igranje preko Interneta). I sam Sega net je praktično promovisan ovom igrom - (prvo javno igranje preko Segine mreže dogodilo se na E3), a igra je bila - NBA 2K1. I sve je izgledalo sjajno - bez zadržavanja i pada u kvalitetu grafike! Kada smo već kod grafike, NBA 2K1 se tu nije mnogo isprsio u odnosu na svog prethodnika, ali činjenica je da izgleda lepše , poligoni su glatkiji i sve animacije teku bez problema - a nije prošlo ni godinu dana.
Ipak, mogućnost igranja do osam drugara je ono što će učiniti NBA 2K1 velikim hitom! Amin.

Terminator se vraća!!!

Ja NISAM MOGAO DA VERUJEM kada sam saznao, a nećete ni vi! Legendarni Švarci se vraća u ulozi metalno - skeletalnog užasa iz bliske nam budućnosti u narodu od milja poznatog kao Terminator! I to je zvanična vest! Gospodin A. Švarceneger je to izjavio, a novinari zapisali i sada nema povratka! Izgleda da dragi nam Džejms Kameron, ipak neće režirati trećeg Tešu (ne bih ni ja, posle Titanika...shvatite ovo kako vam drago) - a ko će, još se ne zna. Zna se samo da novoformljena (specijalno zbog ovog projekta) producentska kuća C-2 Pictures planira da nas osim filmom obraduje i TV serijom (fuj!) i igrom (jupi!) na dotičnu temu. Ne zna se ni kada će početi snimanje filma (po holivudskim kuloarima se spominje leto sledeće godine), a kamoli nešto o igrama. Samo se zasigurno zna da ih neće praviti nijedna od kompanija koje su radile na ranijim "terminatorskim" igrama..



Maja Vukadinović

Ksenija Pajčin, srps

Mene ne



Kada bi se neko setio da napravi srpsku verziju Lare Kroft, kao idealan model sajber heroine mogla bi sasvim sigurno da "posluži" pevačica i igračica Ksenija Pajčin. Poput Lare, ona je hrabra, zgodna i snažna, a pošto je trenirala kik boks i razne ekstremne sportove ne bi je teško bilo zamisliti kako se na ekranu obračunava sa virtuelnim junacima. Da odmah priznamo - Ksenija nije fan video igrica i kao izuzetno energičnoj osobi više joj prija đuskanje na plesnom podijumu neke ogromne jugo ili svetske diskoteke. Ali, ipak je probala da se "igra" sa računarom koji se pokazao kao opasan protivnik!

- Nisam uspešna u tim igrarijama. Uvek gubim i strašno sam nervozna. Volim trke automobila ili igrice u kojima je neka devojka glavna. Laru Kroft sam videla, ali ne znam o čemu se radi u toj igrici.

Šta ti se najviše dopalo u ovom "odmeravanju snaga" sa kompjuterom?

- Dobro izgledaju te devojke u igricama! Uvek sam govorila kako Hi - Menova devojka odlično izgleda - sa onom grivom od kose, sva mišićava, prava opasna žena! Ti likovi kao da su iz stripa, a u stripu i igricama sve što zamisliš je moguće i svi junaci su ultrahrabri. Trenutno se radi strip o meni u kome ću biti predstavljena na takav način.

Da li sebe vidiš kao virtuelnu junakinju?

- Ja to već jesam! Nisam sa ove planete, već sa Marsa (smeh). Virtuelna junakinja - što da ne. Rado bih pristala da neko posle stripa napravi i video igricu o meni. Da se šou biznisom bavim negde drugde u svetu ta ideja bi bila mnogo realnija. Jer, umetnici to zaista rade u komercijalne svrhe. Recimo, i Elton John može da se pojavi u igrici, iako možda nije baš najidealnija osoba za to, ali to je na Zapadu stvarnost i veoma moćna stvar.

Da li bi želela da igraš igricu u kojoj je glavni junak neka pop zvezda?

- Ludo bi bilo kad bi se u igrici pojavile Pamela Anderson i Madona zajedno! Šalim se. Ne mislim da je Madona prava osoba za to. Ona jeste nabildovana i jeste institucija, ali nema energiju potrebnu za junakinju igrice. Ona je pre za jogu, meditaciju, a pravi lik je neka jaka žena, recimo Tina Tarner. Najveća zvezda bi bila Lepa Brena koja u nekim filmovima vozi brza kola, skače s mosta, bije se...



A estrada i igrice imaju nešto zajedničko, zar ne?

- Zavisi od energije izvođača. Na našoj estradi možda ima više likova iz stripa a la Alan Ford.

Kakva bi ti bila kao sajber heroina?

- Hrabra i energična. Neki kažu da sam prava divljakuša i da se stalno mrštim, ali to je moj izraz na sceni i van nje. To sam ja. Bilo bi glupo da se foliram i glumim nekog drugog. Postoje razni likovi u video igricama i sigurno nedostaje jedan kao što sam ja. Zaista, vidim sebe u tom fazonu. Rekreativno sam trenirala kik boks, plešem, učim druge da igraju, pevam...

Biću sajber heroina!

Rado bih pristala da neko posle stripa napravi i video igricu o meni - kaže pevačica i igračica koja se ne druži baš mnogo sa kompjuterom i PlayStationom, ali veruje da bi kao poznavalac kik boksa, ekstremnih sportova i plesa bila prava junakinja neke akcione virtuelne priče.



zanima to!



Da li se pomalo plašiš kompjutera ili PlayStationa? Kažu da to nisu baš "igračke" za devojke...
- Ne plašim se. Uvek pratim svoje instinkte, ali me kompjuteri u principu ne interesuju. Ja sam putnik nenamernik, volim prirodu i sport, a mojoj energiji ne odgovara sedenje u kući i posmatranje ekrana. Sviđaju mi se fotomontaže na kompjuteru i imam običaj da surfujem internetom. Na mreži sam tražila sve o Madoni. Činjenica je da pomoću računara i sličnih sprava možeš mnogo da naučiš i pronađeš potrebne informacije.

I naravno, da se zabaviš?!
- Da. Lepo je uživati u virtuelnoj realnosti, ali u određenim granicama. Nisam za to da deca sede po ceo dan i igraju igrice. Ipak, sve treba probati i izučiti u životu, a to je jedna vrsta zabave. Bolje je u svakom slučaju da vreme provode na ovakav način nego da gledaju glupe televizijske serije.

Ti, ipak, između ekstremne posvećenosti PlayStation zanimacijama i ekstremnih sportova biraš ovo drugo?
- Veoma me zanimaju takvi sportovi. Na snimanju spota sam naučila da vozim rolere koje sada obožavam. Hoću i da vozim bajk i to onaj koji može da ide preko peska i zidina. Spuštala sam se niz kalemegdanske zidine pomoću konopca. Družim se sa ljudima koji se bave ekstremnim sportovima.



Da li imaš potrebu da učestvuješ u režiranju svojih spotova?
- Ne volim da sedim u montaži, mrzim dugmiće i svu tu mašineriju, pa posao oko režije prepuštam reditelju. Obično dajem neke ideje kako spot treba da izgleda. Ja sam junak te priče, a ne neko iza kamere.

Da li bi volela da se elementi video igrica pojave u tvom budućem spotu?
- Da, zapravo radimo na tome. Prvo - to niko kod nas nije pokušao. Drugo, dopada mi se film "Matriks" i u novom spotu ćemo eksperimentisati na tu temu. Taj film ima super efekte, mada priznajem da me doskora tako nešto nije zanimalo.

Estetika video igrica je uticala i na koreografije. Pozitivno ili negativno?
- Sve je postalo sajber. Cak i Crnci dok igraju "seckaju" pokrete. I spotovi i filmovi se rade u sajber fazonu i to je svakako svetski trend kome ni mi nećemo odoleti.

Ksenija Pajčin kao gošća Bonusa nije odolela izazovu koji predstavlja susret sa virtuelnim Džems Bondom. Dok je igrala "Golden eye" na Nintendu 64 glasno je komentarisala, vikala i dobro rukovala oružjem koje je "potamanilo" mnoge Bondove neprijatelje. Pošto našu sagovornicu ne drži mesto, odmah smo joj ponudili novu zanimaciju: dodatak za igricu Disco dancer, koji podrazumeva kordinaciju koraka na "plesnom podijumu" sa skakutanjem tvog junaka na ekranu. U ovoj igrici Ksenija je našla sebe, pa je na naše poslednje pitanje "o čemu mašta" kratko odgovorila da već dugo sanja da se pojavi na MTV-iju, što joj od srca želimo.



Dobitnici fudbala sa potpisom Mateje Kežmana:

Nagradno pitanje Bonusa
- U kom klubu igra Mateja Kežman?
Tačan odgovor: U Partizanu.
Lopte sa potpisom Mateje Kežmana dobili su:
1. Nikolić Oliver, Petra Kočića 23, 18400 Prokuplje
2. Ivan Jovčić, Žikice Jovanović 41, 14224 Lajkovac
3. Nikša Jankulovski, Bul. Cara Lazara 7, 21000 Novi Sad
4. Goran Kuprešaković, Mite Balije 25, Novi Pazar
5. Vladimir Milosavljević, Siniše Stankovića 16/III, 11000 Beograd.

Dobitnici svoje nagrade mogu preuzeti u redakciji časopisa Bonus.

Foto: Vladimir Lukić



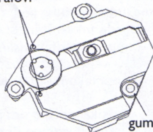
Majstor Raša

Problemi sa laserom (1)

Probaću uz par crteža da objasnim od čega je napravljena tako sofisticirana sprava, koju svi u žargonu nazivaju "LASER". Zamislite da ste džokej, koji jaše sa tankim i vrlo oštrim kopljem u kružnoj areni, sa postavljenim metama u čijem centru se nalazi crvljiva jabuka. Vaš cilj je da u trku probodete crva, a da vrh koplja ne prođe kroz jabuku!!! U PlayStationu se u sledećim ulogama nalaze: džokej - sočivo, konj - pick-up (pikap) u slobodnom prevodu "sakupljač", koplje - laserski zrak, arena - motor sa "kapicom" koja drže CD-rom, jabuka - CD rom, crv - informacija urezana na CD Romu (čitaj: moja omiljena igra).

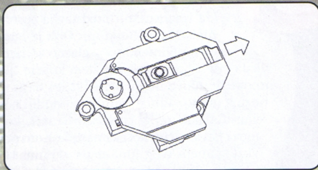
A sad sa reči na delo:

1) pošto odvrnemo sve zavrtnje sa donje strane našeg PlayStationa i skinemo gornju polovinu kutije, ukazaće nam se (kao na crtežu) njegovo veličanstvo LASER. Potrebno je još otkačiti kablove sa ploče sa "elektronikom" (slika 1)



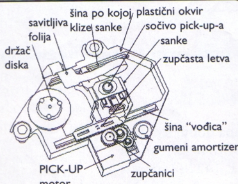


2) povucite lagano plastični poklopac u pravcu strelice



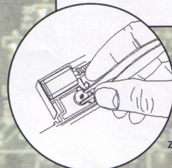


3) ukazaće vam se sledeće:

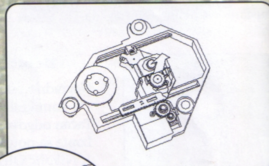




4) okrenite sve na "leđa" i pincetom oslobodite zupčanik (prvi do zupčaste letve)

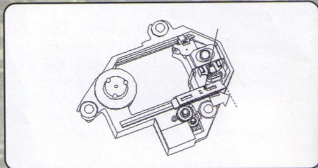


5) izvadite zupčanik i pomerite sanke u desno, kao na crtežu



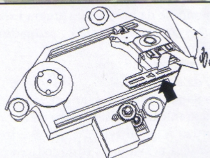


6) držač zupčaste letve pogurajte udesno dok ne iskoči iz ležišta, potom ga izvucite





7) podignite sanke za otprilike 30 stepeni i izvucite ih ih sa plastične šine i tako ih odvojite od plastičnog rama i ... nastavak u sledećem broju!





U sledećem broju nastavak priče...

P.S. Verujte da sam dao sve od sebe da dobijem dve strane u ovom broju, ali glavni urednik je bio neumoljiv.

P.S. Ako nešto krene loše, nemojte nas da krivite, jer mi nismo krivi i nećemo da preuzmemo odgovornost...

drži vodu...



E3 2000: Igre koje nas očekuju

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (2)



U prošlom broju smo vam prikazali kako je najveći igrački sajam izgledao iz našeg ugla. Naravno, osim simpatičnih hostesa, moglo se videti još mnogo toga, a pre svega ono zbog čega ovaj sajam i postoji: IGRE. Odabrali smo za vas nekoliko igara koje su na nas ostavile najupečatljiviji utisak, a koje će sigurno obeležiti ostatak godine pred nama.

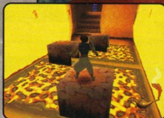




Aladdin in Nasiria's Revenge

Najpopularniji Diznijev junak u svetu video igara svakako je simpatični Aladin, lik kao stvoren za uzbudljive platformske i akcione igre. Disney Interactive će uskoro izbaciti još jednu igru s lopovom iz Agrabe u glavnoj ulozi. Ovoga puta se, srećom, nećemo boriti s dosadnim Jafarom, već će na njegovo mesto doći Jasminina sestra Nasiria, zlobnica velikog kalibr,a koja će se svim silama truditi da napakosti Aladinu i njegovim prijateljima. U ovom nastavku igrač će moći da preuzme ulogu nekog od sporednih likova (Jasmin, Abu, Iago), što je dobrodošlo osveženje. Od ostalih karakteristika ističe se fenomenalna grafika (dobijena tehnikom, kakva se koristi za izradu crtaća), obilje uzbudljivih nivoa i dual shock podrška.









Destruction Derby Raw

Jedna od igara koje su svojevremeno proslavile PlayStation bila je i Demolition Derby, revolucionarna akciona vožnja u kojoj cilj nije bio pobediti protivnika u trci "na crtu", naprotiv: igrači su se trudili da, što je više moguće demoliraju svoje i protivničke automobile. U drugom delu igre, osim doterane grafike, nije bilo značajnijih unapređenja. Zato nam dolazi Destruction Derby Raw, pravi naslednik popularnih prethodnika. S V8 mašinama u starim krntijama dobićemo vrhunske mašine za udaranje, što će jedinstvenu atmosferu ove igri podići na još viši nivo. Obilje novih opcija, 25 staza, neverovatna detaljnost prikaza i uzbudljivi duel režimi samo su deo onoga što će nam ova igra otkriti krajem tekuće godine.









Dragon Valor

Igra pod gornjim naslovom biće plagijat Dragon Bustera, velikog Namcovog hita s arkadnih mašina. U pitanju je akciona FRP igra u kojoj se kao glavni junak pojavljuje Clovis, ubica zmajeva koji je svoj život posvetio potrazi za moćnim zmajem, koji mu je ubio sestru. Međutim, on ni ne sluti da će se njegova potraga pretvoriti u nešto mnogo, mnogo veće. Princip igranja će biti jednostavan: tranžiranje zmajeva pomoću raznovrsnog oružja i vradžbina karakterističnih za ovaj žanr. Očekuje se da će biti nešto više elemenata iz akcionih i platformskih igara, pa će brzi refleksi i dobra koordinacija oka i ruke biti neophodni. U svakom slučaju, dobra zabava je zagarantovana. Dragon Valor će se pojaviti u prodaji sredinom oktobra..



predstavljamo









In Cold Blood



U igri In Cold Blood preuzimate ulogu Johna Corda, hladnokrvnog agenta koji se, u stilu James Bonda šunja po neprijateljskoj teritoriji, sakupljajući raznovrsne informacije. Još jedna špijunska igra razlikovaće se od ostalih po interesantnoj priči - glavnog junaka upoznaćemo pred kraj njegovog života, dok proživljava flešbek u kome ćemo uzeti aktivno učešće. Osim dobre grafike, programeri obećavaju kameru sa kakvom se do sada nismo sreli u 3D akcionim igrama i vrhunski kvalitet animacije dobijen tehnologijom motion capture. Takođe, zagonetke će biti malo teže nego što smo navikli, pa će biti i dosta razmišljanja..





Medal of Honour: Underground



Zahvaljujući dobrom uspehu igre Medal of Honour, DreamWorks je odlučio da nastavi projekat igrom Underground. Radnja će se i ovoga puta dešavati u vreme Drugog svetskog rata, a glavni junak biće izvesni Manon, mladi pripadnik francuskog Pokreta otpora (setite se serije Alo Alo), koji je u prvoj igri imao ulogu Pattersonovog kontrolora. Biće ukupno sedam velikih misija u okviru kojih će igrači morati da ispune više zadataka raznovrsne strukture. U nekim zadacima ćete morati i da se prerušavate u, na primer, vozača ambulantnih kola ili novinskog fotografa, kako biste neopaženo stigli do cilja. Igranje će dodatno otežati unapređena AI rutina protivnika, pa će za uspešno ispunjenje zadataka biti potrebno demonstrirati vrhunsku veštinu i snalažljivost.





Soul Reaver 2



Nedavno je iz kompanije Eidos stigla fantastična vest - u pripremi je nastavak sjajnog Soul Reavera. Igra će se pojaviti u verzijama za PlayStation i PlayStation 2. Raziel će u ovom nastavku putovati kroz vreme, u potragu za samim Kainom. Tokom ovog putišestvija, Raziel će se upoznati sa brojnim izumrlim rasama Nosgotha, među kojima će biti i prilično gadnih karakondžula. Najviše glavobolja zadavaće vam protivnici kao što su inkvizitorski sveštenik Sarafan i legije ubica vampira i demona iz paralelne dimenzije. Srećom, Raziel će imati mnoga nova oružja i specijalne sposobnosti, koje će mu pomoći da sačuva glavu na ramenima. Zvuči interesantno, a igru očekujemo u martu 2001..





Mike Tyson Boxing

Čuveni "uvogrizač", čelični Majk, promovisaće još jednu simulaciju boksa, ko zna koju po redu sa njegovim imenom u nazivu. Iza ovog projekta stoji renomirani Codemasters, a po informacijama koje stižu iz ove kuće, Mike Tyson Boxing prevazićiće sve svoje konkurente za dva koplja (da, da, to svi kažu). Igra će imati tri režima, šampionski (realna simulacija), arkadni i menadžerski -tako reći tri igre u jednoj. Osim Majka, u igri će se pojaviti još petnaestak velikih imena iz sveta boksa, a programeri obećavaju i do sada neviđenu detaljnost - prikazivaće se čak i znoj koji se sliva s tela boksera! Ono što smo videli nije bilo ni malo loše, ali igri ćemo se radovati tek kad to budemo videli na našim TV ekranima.









102 Dalmatians



Batman Beyond



T.H. Pro Skater 2



Air Attack 2





Tenchu 2



Igre u kojima se pojavljuju nindža ratnici se poslednjih godina ne viđaju tako često. Pre nego što su se pojavile igre Silent Snake i Syphon Filter, originalni Tenchu bio je jedina akciona igra u kojoj je trebalo voditi računa, ne samo o broju ubijenih protivnika, nego i o načinu na koji im se prikradate. U drugom delu igre, Activision nas vraća u vreme feudalnog Japana, gde dva nindža borca tragaju za moćnim Gohdom, veleposednikom, koji im je narušio kodeks časti (kazna će, naravno, biti smrt). Svaki od dvojice likova ima svoje prednosti i mane koje će vešt igrač umeti da iskoristi na pravi način. Krećući se kroz dvadesetak živopisnih nivoa, igrač će biti u prilici da koristi sva drevna nindža oružja, kao što su katana, šurikeni, eksplozivne strele ... Banzai!





Driver 2



Originalni Driver bila je igra čiji je uspeh prevazišao i najskeptičnija predviđanja. Logično je bilo pretpostaviti da će se, dok se prašina ne slegne, programeri GT Interactivea latiti izrade nastavka. Driver 2 se već u ovom trenutku naziva najjačim naslovom za PlayStation u ovoj godini. Redizajniran engine omogućiće brže izvođenje, glatku animaciju i što je najvažnije, izlazak iz automobila! Da, Bruce Tanner će u svakom trenutku moći da napusti svoje vozilo i pronjuška po bloku, "pozajmi" drugi automobil, pa čak i bicikl (što je mnogo, mnogo je). Igru će sačinjavati gotovo 40 misija, koje će se odvijati na ulicama Havane, Čikaga, Rija i Las Vegasa. Očekuje se i režim za dva igrača u split-screen režimu (na podeljenim ekranima).





Donald Duck


Dinosaur

FIFA Soccer World Championship 2000



Electronic Arts za ovu godinu planira izdavanje tri verzije igre FIFA 2000 za tržište konzola: američku, japansku i evropsku (pod gornjim naslovom igra će se distribuirati u Japanu). Ono što će FIFA 2000 doneti u svet fudbalskih simulacija na PlayStationu 2 su: sjajno modelirani igrači, vrhunska grafika i motion captured animacija, izuzetna detaljnosti (čak će i facijalna mimika biti jasno vidljiva u toku igre), animirana publika, realistični stadioni, dinamički sistem iscrtavanja grafike, koji će obezbediti dublji prikaz, unapređen igrački engine. Očekuje se da će ova igra biti jedna od najigranijih simulacija najvažnije sporedne stvari na svetu. Videćemo.





Gran Turismo 2000

Na E3 prezentaciji kompanije Sony, osim lepih devojaka, prikazivana je igra Gran Turismo 2. Treba li reći još nešto, ako dodamo da su velike gužve ispred štanda bile stalne (nisu baš svi gledali devojke)? Šalu na stranu, GT2 će neizostavno biti mega-hit koji će se od prethodne verzije razlikovati, pre svega po višestruko detaljnijoj grafici i bržoj animaciji. Staze će biti daleko bolje dizajnirane, s bogatijim pozadinskim detaljima, usponima, padovima i deonicama na kojima ćete više leteti nego kliziti po asfaltu. Na žalost, sudeći po E3 demonstraciji, rad na GT 2000 se neće skoro privesti kraju, pa ćemo morati da se strpimo još neko vreme.

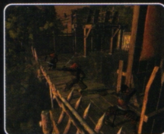








Onimusha: Warlords



Nova Capcomova akciona avantura sa samurajima u glavnoj ulozi možda će nas naterati da zaboravimo Resident Evil! Radnja igre odvija se u šesnaestom veku, a izvođenje najviše podseća upravo na serijal Resident Evil. No, daleko od toga da će Onimusha biti još jedan klon. Glas će glavnom junaku posuditi čuveni japanski glumac Takeshi Kaneshiro, muzičku podlogu oformiće simfonijski orkestar, a modeli likova biće sagrađeni od preko 10.000 poligona. Zato ni ne čudi podatak da je Onimusha: Warlords najskuplji Capcomov projekat od osnivanja firme. Igru će odlikovati još i sjajna priča, karakterističan način korišćenja oružja i animirana pozadinska grafika - sve što je potrebno za jednu kompletnu akcionu avanturu.





Knockout Kings 2001

Kraljevi nokauta dolaze iz Electronic Artsa i, po svemu sudeći, predstavljaće najlepšu simulaciju boksa do sada. Grafika u igri se slikovito može opisati kao "rasturačka" (pogledajte samo priložene slike). No, nije samo grafika ono što Knockout Kings 2001 čini interesantnim. Tzv. Dynamic Punch Control sistem omogućiće igraču da kontroliše izvođenje svakog udarca u kombinaciji, kao i da kreira sopstvene napadačke tehnike, pa čak i da bira borbeni stil kojim će se suprotstaviti svojim protivnicima (biće moguće podražavati stilove Muhameda Alija, Kena Nortona i drugih velikana profi boksa). Vrhunska tehnologija animacije i puna detaljnost prikaza omogućiće prikazivanje i najsitnijih detalja, kao što su grčenje mišića, znoj i drugo.







Drop Ship



Air Attack 2



Formula One



Rayman

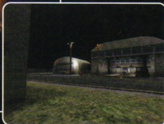




The World is Not Enough

Konverziju najnovijeg filma o tajnom agentu Bondu za PlayStation 2 radiće firma Sony Interactive Studios. Igra je zamišljena kao FPS nove generacije (pucačina iz prvog lica s avanturističkim elementima), zasnovan na modifikovanom engine-u igre Quake III. Igra će po mnogo čemu ličiti na GoldenEye, stari hit s N64 konzola sa kojim je i počela čitava Bond ludnica. Scenario igre pratiće zbivanja u filmu, tako da će biti mnogo atraktivnih lokacija, zanimljivog oružja, uzbudljivih duela i, naravno, zgodnih curica da sve to začine. U igri će se pojaviti i prelepa doktorka Jones (alt. ta Denise), Q, M, R i još nekoliko "pozitivaca". Očekujemo da nas Sony obraduje i deathmatch režimom za četiri igrača.



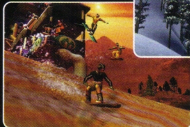


SSX

Igra SSX je deo agresivne kampanje kalifornijske firme Electronic Arts, kojom ona želi da izbori dobru poziciju već na početku formiranja PSX 2 tržišta. Radi se o simulaciji borderkrosa (varijanta snoubordinga), vrhunskoj sportskoj simulaciji kakvu samo EA može da napravi. U takmičenju istovremeno učestvuje šest igrača koji se trude da u jednom komadu stignu do podnožja brda, izvodeći usput najrazličitije vratolomije. Igra će imati više realnih lokacija, sa verno prenesenim stazama i svim opasnostima koje kriju. Fizički model će biti maksimalno realističan, uz neophodne restrikcije kako se ne bi narušio arkadni karakter igre. Podrška za dual shock i analogne kontrolere se podrazumeva..







Wipeout Fusion

Originalni Wipeout bila je jedna od igara koje su promovisale Playstation u prvim danima njegovog prodora na tržište. Sony se sprema da ponovi istoriju programom Wipeout Fusion, "debelo" unapređenim nastavkom jedne od najinteresantnijih futurističkih vožnji u istoriji elektronskih igara. Radnja je smeštena u 2150. godinu, a takmičenja su obogaćena novim brodovima, oružjima i stazama, kao i poboljšanim fizičkim sistemom (u originalnoj igri letelice su imale ukupno 7 atributa, a u Fusionu će ih biti čak 48). Igra je tek polovično gotova, a na E3 je prikazan demo insert koji je prikazao tehnički vrhunske sekvence, koje su se odvijale konstantnom brzinom od preko 60 fps. Priznaćete, to obećava..





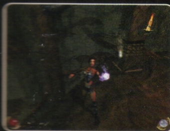
Oddworld: Munch's Oddysee

Popularna igra s PC računara uskoro će se pojaviti u verziji za PlayStation 2. Iako Infogrames ovaj projekat čuva "pod ključem", neke informacije procurile su na sajmu E3. Pre svega, grafika - neko bi rekao: "ma kakav PC, da vidiš ti ovo čudo!". Iako je još uvek u razvojnoj fazi, Munch's Oddysee mnogo obećava. Igrač će, osim Abea, moći da kontroliše i Muncha, pri čemu će kolica pokretati upotrebom oba analogna kontrolera (po jedan za svaku ruku). Problemi su sjajno osmišljeni, a biće ubačeno i mnoštvo novih dodataka kao što su oni za brzo trčanje i hodanje uz zid. Kratko rečeno - uvrnuta igra za odličan provod.





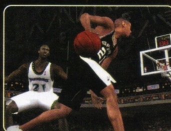




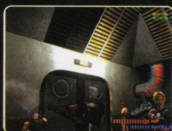
Drakan



Ferarri 360



NBA Live 2001



X Squad

Banjo-Tooie

Kada se, pre dve godine, pojavila igra Banjo-Kazooie, ni najveći optimisti nisu mogli da predvide astronomski uspeh koji je ona postigla za kratko vreme. Konačno smo dočekali i nastavak pod imenom Banjo-Tooie. Drugi nastavak superpopularne platforme imaće ukupno tri lika kojima će igrač moći odvojeno da upravlja, osam masivnih nivoa i brojne nove pokrete. Tu će biti i mnoštvo mini-igara i nekoliko opakih Cuvara, kao i režim za više igrača (maksimalno četiri). Najviše novina biće u grafičkom engineu, a neka od njih su: senčenje u realnom vremenu, dvostruko detaljnije teksture, opcije za sorround zvuk, prikaz u sinemaskop proporciji i inteligentnija kamera. Datum izdavanja još uvek nije objavljen, mada nije isključeno da se igra na tržištu pojavi već krajem ovog leta.





Conker's Bad Fur Day



Igra čudnog naziva jedan je od najkontroverznijih programa prikazanih na sajmu E3. Glavni junak igre je nevaspitana veverica koja mokri na protivnike, psuje k'o kočijaš i povraća gde stigne. Već vas spopada muka? Čekajte samo da vidite kako to izgleda na ekranu. Ovo će biti jedna od onih igara nad kojima će roditelji ostati zgranuti, jer antiheroja kao što je Conker do sada sigurno nisu videli. Krzneni nevaljac zaista će imati "loš dan" - jutro posle pijanke dočekaće u neprijateljskom okruženju, boreći se za živu glavu (definitivno loš način da se zaleči mamurluk). Što se izvođenja tiče, Conker's Bad Fur Day biće još jedna dopadljiva platforma u Donkey Kong stilu koja će igrače osvojiti pre svega svojim duhom i sjajnim humorom. Jedva čekamo..

The Legend of Zelda: Majora's Mask





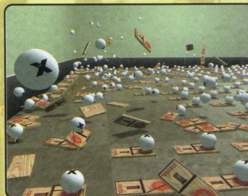
Najpoznatiji RPG serijal dobiće uskoro još jednog člana. Nastavak igre Ocarina of Time vodi Linka u paralelnu dimenziju, gde će još jednom morati da se bori za spas sveta. Vreme će u ovoj igri zaista biti od najveće važnosti, jer će i misije biti vremenski ograničene. Maske na koje ćete nailaziti tokom igre, a kojih ima preko dvadeset vrsta, davaće vam specijalne osobine koje ćete koristiti u borbi s neprijateljima. Majora's Mask će imati bogatiju grafiku od svog prethodnika, a posebna pažnja biće posvećena stabilnosti iscrtavanja, tj. održavanju stalne brzine animacije, kako se igra ne bi usporavala svaki put kad se na ekranu nađe više protivnika. Igra će se u prodavnicama na Zapadu pojaviti tokom novembra..



X-Box: Dokle se stiglo

Iako rad na X-Box konzoli nije ni blizu kraja, poslednjih meseci se mnogo govori o novom Gatesovom "čedu". Microsoftova ideja je da na tržište igračkih konzola izađe jednim potpuno zaokruženim proizvodom koji će "oduvati" konkurenciju i od prvog dana se nametnuti kao lider. Poučeni negativnim iskustvima koje su imale kompanije Sega i Nintendo (sa Saturn, odnosno N64 konzolama), odgovorni u redmondskom gigantu trude se da detaljno isplaniraju strategiju i ništa ne prepuste slučaju. Kada se pojavi u prodaji, X-Box mora korisniku za relativno prihvatljivu cenu pružiti mnogo više nego bilo koji konkurentski proizvod, što svakako neće biti lako.

Zahvaljujući prebogatom iskustvu u proizvodnji softvera, Microsoft će posvetiti posebnu pažnju kompanijama koje će razvijati igre i obezbediti im vrhunske razvojne alate zasnovane na proverenim tehnologijama kao što su DirectX (za X-Box će se koristiti verzija 8.0 koja je u pripremi), Internet konekcija i set SIMD multimedijalnih instrukcija koje će iz procesora izvlačiti maksimum.







Donkey Kong Country









Ljudi u Nintendu nikako da prestanu da se "majmunišu". Posle ko zna koliko igara s Donkey Kongom, stiže konverzija jednog od najuspešnijih nastavaka sa SNES platformi. Rare obećava da verzija igre za GBC, u odnosu na SNES neće biti osiromašena ni u jednom pogledu, osim, naravno, grafike i zvuka. To znači da ćemo moći da igramo sve nivoe i potamanimo sve protivnike, a najavljuju se i neka iznenađenja (najverovatnije novi nivoi pisani specijalno za GameBoy verziju). I u ovoj igri biće moguće spojiti dve konzole i igrati s prijateljem u kooperativnom režimu, što je i glavna prednost ovog programa.

Perfect Dark







Veliki hit s N64 konzola (vid opis u ovom broju) uskoro će se "preseliti" na GameBoy Color platforme. S obzirom da je igra u varijanti za "veliku" konzolu bogata 3D akciona igra, postavlja se pitanje šta će slabašni GameBoy izvući iz svega toga. Odgovor je - oružje! Nekoliko vrsta najsavremenijih pucaljki, uz sedam nivoa nafilovanih neprijateljskom živom silom obećava ludu zabavu. Rare će i u ovom slučaju izvući maksimum iz konzole - Perfect Dark za GBC će čak imati i animirane FMV sekvence i govor, a biće omogućeno i spajanje dve konzole, čime će se stvoriti uslovi za održavanje deathmatch okršaja između dva igrača. Zvuči ludo, ali i vraški interesantno. Igra će se na tržištu pojaviti sredinom juna.

Wario Land 3







Treći nastavak Mario/Wario serijala po mnogo čemu će podsećati na svog prethodnika - biće 25 nivoa i Wario će biti neuništiv. Umesto toga, Wario će, zavisno od protivnika koji ga napada, preuzimati različite oblike i dobijati specijalne moći. Videćete Waria kao se čvari na električnoj stolici, kako postaje nevidljiv ili zamrznut, a pojaviće se i u obliku Sneška Belića i vampira. Osim većeg broja transformacija, novi Wario Land doneće i lepšu grafiku i poboljšanu igrivost (brže izvođenje, pre svega), a biće tu i mnogo novih skrivenih prolaza poput onih koje smo videli u drugom nastavku igre.



Na sajmu E3 prezentacija X-Boxa bila je štura, jer za sada ne postoji niti prototip, niti bilo kakav "opipljivi" detalj. U prostoriji iza štanda dizajniranog u obliku velikog slova X vrtela se filmska projekcija mogućnosti ovog aparata. I pored toga, velika gužva u kojoj su ljudi čekali i po dva sata bila je svakodnevni prizor čitavim tokom sajma. Prikazani demoi zaista su impresionirali sve prisutne. Na prvom je savršeno renderovana devojka upravljala ništa manje impresivnim robotom, drugi je prikazivao kuglice koje su aktivirale niz mišolovki, a na trećem su bili prelepo animirani leptiri. Prezentacija jeste bila lepa, ali i previše kratka i nekompletna. No, verovatno je previše rano za detaljnije prezentacije.



Činjenicu da će Microsoft svesrdno izaći u susret svim zainteresovanim programerskim kućama zdušno su pozdravili mnogi poznati izdavači. Najviše entuzijazma pokazale su kompanije Eidos, Electronic Arts, Konami, Namco, Acclaim, Infogrames, Activision, Take-Two, Ubi Soft, THQ, Sierra, Lionhead, Fox, Bungie, Hudson i, naravno, Microsoft Games. Kao što vidite, u igri su najveća imena svetske igračke industrije, a svi do jednog obećavaju skoro otvaranje odeljenja posvećenih X-Boxu i gomilu igara koje će se pojaviti pre zvanične promocije konzole.

Sve u svemu, X-Box bi mogao biti pravi katalizator krupnih promena na igračkom tržištu, a Internet podrška i kućni DVD sistem privući će širi krug kupaca. Sačekajmo jesen 2001. godine, pa ćemo videti.





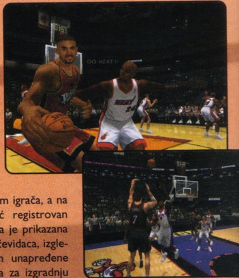


Jet Grind Radio

Igra pod gornjim naslovom bila je jedan od najbolje promovisanih proizvoda na ovogodišnjem sajmu E3. Radnja je vezana za probleme tinejdžera u budućnosti, gde će urbana zajednica dati sve od sebe da represivnim merama zauzda nemirnu dečurliju. No, klinci se neće tako lako predati - voziće magnetne motorne rolere, pisati grafite gde god stignu i slušati super popularnu radio stanicu "Jet Grind Radio". Igrači će voditi svoje likove kroz prostranstva futurističkih megalopolisa, ostavljajući grafite tipa "džaba ste krečili" na svakom koraku. Naravno, moraće da izbegavaju brutalnu policiju, koja neće birati sredstva da "utepa" svakog živahnijeg mališana. Zaista zanimljiva ideja. Ostaje da vidimo kako će je Sega sprovesti u delo.



NBA 2K1

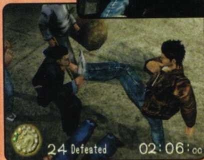


Najbolja košarkaška simulacija za Dreamcast ove godine, dobiće još bolji nastavak. Sega planira da u novu igru uvrsti režim za mrežno igranje i nekoliko novih opcija, koje će podići kvalitet igranja koliko god je to moguće. Multiplayer opcija podržavaće maksimalno osam igrača, a na Seginom serveru je već registrovan domen za NBA 2K1. Igra je prikazana na E3 i, po svedočenju očevidaca, izgleda fenomenalno, a osim unapređene grafike pominju se opcija za izgradnju karijere, menadžerski režim i unapređenja AI rutina. NBA 2K1 svakako treba očekivati s nestrpljenjem. Datum izlaska još uvek nije definitivno utvrđen. Sigurno je samo da će se pojaviti do kraja ove jeseni.

Shenmue



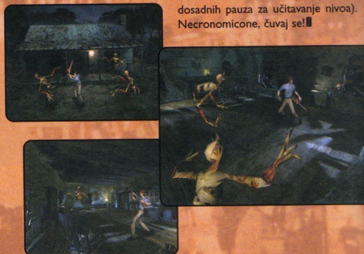




Igra Shenmue je jedan od naslova za koje se Sega nada da će značajno uticati na bolju prodaju Dreamcasta. Radi se o avanturističkoj igri s grafički maksimalnom uverljivim okruženjem. Međutim, grafika neće biti najjači adut ove igre. Mnogo pažnje posvećeno je idejnoj konstrukciji koja bi trebalo da za dva koplja prevaziđe sve dosadašnje akcione avanture. Potraga za očevim ubicom uvešće vas u niz uzbudljivih događaja koji će se odvijati u realnom vremenu (jedan sat igranja biće ekvivalent jednog dana u igri). Shenmue će imati akcione sekvence u formi 2D borilačkih arkada, tako da ni ljubitelji dobre tuče neće biti zapostavljeni. Jedva čekamo oktobar, kada će se pojaviti engleska verzija igre.

Evil Dead: Hail to the King

Ljubitelji horor trilogije Evil Dead uskoro će imati priliku da na Dreamcastu zaigraju prvu igru zasnovanu na scenariju kultnih filmova. Radnja igre dešava se osam godina nakon Armije mraka, kada Ash iznova staje na put gomili neživih karakondžula. Glas će glavnom junaku "pozajmiti" Bruce Campbell (filmski Ash), a atmosferu će podgrevati dvadeset vrsta neprijatelja, prostrani nivoi, oružja poput sekire, sačmare i legendarne motorne testere i dr. Osim dobre akcije, igra će imati intrigantne zagonetke i sočnu 24-bitnu grafiku u čiji kvalitet ne treba sumnjati i kontinurirano izvođenje (neće biti dosadnih pauza za učitavanje nivoa). Necronomicone, čuvaj se!





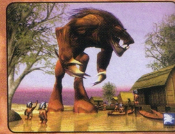
Ecco The Dolphin



Quake III Arena



Stupid Invaders



Black & White



colin|mcrae|rally|2.0

Pojava prvog Colin McRAE Rallyja je PlayStationu donela reli igru vrhunskog kvaliteta kojoj nijedna od mnoštva reli trka koje su se posle nje, a naročito nedavno, pojavile nije uspela da se približi - niti po realističnosti reli doživljaja, niti po igrivosti, niti po grafici,niti po propratnim efektima (setimo se samo fantastičnog dual-shock ugođaja) niti po mnoštvu ponuđenih opcija (posebno onih za nameštanje kola pre trke kako bi ih prilagodili uslovima etape koja se vozi).



Nedavna gomila reli igara nije ni malo podigla kriterijum, već je samo pokazala koliko Colin nema premca. Neka ljubitelji V-Rally-ja izvine, ali jedina igra koja se može meriti sa Colinom je reli mod u Gran Turismo2. Da bi smo raščistili stvari odmah na početku,ovaj mod GT 2 je vrlo arkadno orijentisan i samo je deo jedne veće igre koja nije reli igra, te se sa verzijom 2.0 u pravom reli doživljaju ne može meriti. Colin McRAE Rally 2.0 je za reli trke ono što su GT igre za klasične trke, pa možda i više od toga. Da pokažem, poći ću redom.





Odmah po učitavanju verzije 2.0 dočekaće nas meni koji je u mnogo većoj meri stilizovan nego u predhodnoj igri, skoro futuristički po izgledu, ali svejedno vrlo lagan za navigaciju po mnogim modovima i opcijama koje ova igra nudi. Već prvo biranje između reli i arkadnog moda ukazuje na prvo veliko poboljšanje - novi arkadni mod. Pošto su klasične reli trke, trke protiv vremena, arkadni mod nudi kružne staze i trku gde vidite ostale protivnike - pet kompjuterom upravljanih vozila u solo modu ili ljudskog protivnika u modu za dva krača. Staze po kojima se trkate su kružnog oblika i zadržavaju sve osobine puteva karakteristične za zemlju u kojoj se trkate. Arkadni mod naravno ne nudi mogućnost podešavanja nisu ni potrebna. U arkadnom modu grafika je pojednostavljena da bi se održala fluidnost vožnje: modeli kola su jednostavniji, bez providnih prozora i većih oštećenja, dok staze imaju malo (praktično neprimetno u žaru trke) iskakanje na horizontu(tzv. Pop-up).

Glavni mod igre je naravno reli trka. I ovde je ponuđeno više različitih modova. Prvi je pun šampionat koji će vas provesti kroz osam zemalja: Finsku, Grčku,



➡

nove igre

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.





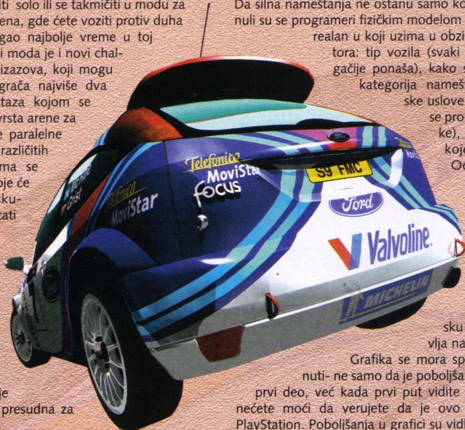
UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.

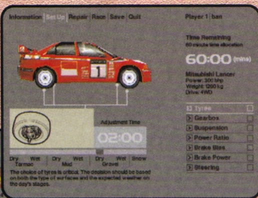


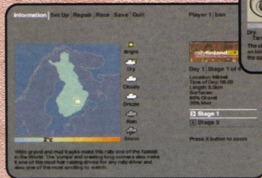
Francusku, Švedsku, Australiju, Keniju, Italiju i Veliku Britaniju. U svakoj ima osam reli etapa koje nudi puteve i krajolike autentične za tu zemlju. Ovaj mod uključuje i povremenu specijalnu jedan-na-jedan trku. Reli šampionat se može voziti i samo u jednoj zemlji, gde se takmičite u svih osam etapa, a izabranu etapu možete voziti solo ili se takmičiti u modu za popravljanje vremena, gde ćete voziti protiv duha kola koji je postigao najbolje vreme u toj etapi. U okviru reli moda je i novi challenge mod, mod izazova, koji mogu igrati do osam igrača najviše dva istovremeno, a staza kojom se vozi je specifična vrsta arene za dvoja kola sa dve paralelne staze, mnoštvom različitih površina po kojima se vozi i krivinama koje će vaše vozačko iskustvo i umeće ispitati do maksimuma.



U ovoj vrsti trke ne možete birati model kola, već vam je on automatski dat i menja se iz trke u trku. Vaš suparnik na ovoj stazi vozi isti model kao i vi, pa je umešnost vožnje presudna za pobedu.

Mislim da je već potpuno jasno da je ovo igra koja ume da iznenadi na svakom koraku, posebno po ponuđenim opcijama. Ako želite da namestite kontrole videćete da svi dugmići imaju status digitalnih bez mogućnosti promene. Na PlayStationu 2 sa dual shook 2 joypadom na kojem su svi dugmići analogni, pa ga ova igra podržava. Ukoliko u toku trke želite da namestite grafiku, otkrićete da možete namestiti kameru i to njenu udaljenosti od





vozila, visinu na kojoj se nalazi. Koliko će se pogled kriviti na neravninama puta i koliko će kamera pratiti isklizavanja u toku vožnje. Verovatno je da će velika većina korisnika dve opcije ostaviti kakve jesu, ali ako iskrsne potreba za menjanjem i one su ponuđene. Ovakvi detalji, odlično smišljeni, čine igru mnogo uzbudljivijom.

Glavna nameštanja obavljaćete u klasičnim reli trkama, gde izabrani model kola možete podesiti po sopstvenom stilu vožnje i to u sedam različitih kategorija: vrsta guma, osetljivost volana, balans kočnica, i sl. Da vozilo prilagodite etapi koju vozite pomoćiće i objašnjenja šta će se desiti sa vozilom, pa čak ni novajlije neće imati problema da vozilo prilagode sebi. Kao i u prvom delu ova nameštanja se vrše pre svake dve etape i za njih ukupno imate 60 minuta vremena, a svaka kategorija će vam oduzeti određeno vreme.

Da silna nameštanja ne ostanu samo kozmetika pobrinuli su se programeri fizičkim modelom koji je izuzetno realan u koji uzima u obzir mnoštvo faktora: tip vozila (svaki model se drugačije ponaša), kako su onih sedam kategorija nameštene, vremenske uslove (koji umeju da se promene u sred trke), vrstu puta po kojem vozite,itd. Odlična kamera koja prati vozilo u toku trke i realističnost same vožnje značajno doprinose fantastičnom utisku koji igra ostavlja na igrača.

Grafika se mora specijalno pomenuti- ne samo da je poboljšana u odnosu na prvi deo, već kada prvi put vidite igru u pokretu nećete moći da verujete da je ovo još uvek stari PlayStation. Poboljšanja u grafici su vidljiva svuda-modeli kola izgledaju fantastično realno, sa providnim prozorima kroz koje se vidi unutrašnjost kola, staze i okolni krajolik sa mnoštvom predmeta pored puta su isto toliko uverljivi koliko i modeli kola, a deo staze pored puta je sada još više povećan pa kada izletite sa staze imate mnogo površine po kojoj možete ići bez da udarite u ivicu. I ovo jako doprinosi osećaju da stvarno vozite reli, jer su isklizavanja česta pojava u reli trkama. Predmeti pored puta nemaju samo estetsku funkciju - udarite li kolima u ogradu pored puta ili drvo, kola će pretrpeti realna oštećenja baš tog dela koji ste udarili. Vrata će se ulubiti, prozori će se polomiti, hauba će se deformisati i otkačiti pa će skakutati sa svakom neravninom na putu, branik će se otkačiti i vući za vama držeći se na samo jednom šrafu,itd. Utisak koji ova oštećenja stvaraju je neverovatno realan i značajno doprinosi atmosferi igre. Naravno oštećenja utiču i na učinak vozila u trci,pa će se on smanjivati što se više kola budu oštećivala. Utisak brzine, kontrola (ili manjak kontrole) nad vozilom, preglednost puta i svih podataka je isto sjajna, a ponuđena su i četiri pogleda za vožnju. Koliko je grafika ove igre napredna govori i mali detalj iz igre: pustite na trenutak gas i iz auspuha će izbiti plamen koji će se odraziti i na kišom natopljenom asfaltu!

Zvuk, koji je isto toliko usavršen koliko i grafika, upot-

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 3 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Dodatni kontroler SLEH - 0003

Dodatni kontroler SLEH - 0006

Ime: Colin McRae Rally 2.0
Izdavač: Codemasters
Sistem: PAL
Žanr: Trke


PlayStation



punjuje atmosferu prave reli trke. Svaki točak ima svoj zvuk specifičan za podlogu na kojoj se nalazi, pa se dobija najrealniji zvuk skupom svih točkova. Zvučnu sliku upotpunjuje zvuk motora i uputstva navigatora o putu koji nailazi- vrsti krivina, vrsti terena itd. U arkadnom modu akciju prati muzička tema, i jedina zamerka igri je da nema više muzičkih tema, već samo jedna koja se ponavlja u arkadnoj trci i u menijima.

Sve pojedinosti ove izuzetno inteligentno





97%





osmišljene i fantastično izvedene igre se skupljaju ka zajedničkom cilju, a to je igrivost. Postoje tri nivoa težine i već će srednji zahtevati od vozača veliku vozačku umešnost. Nagrade za pobeđivanje u raznim modovima igre ana srednjem i visokom nivou su nova kola, pored standardnih šest ponuđenih modela, a to je dobra nagrada za upornost u igri.

Iako je PlayStation zatrpan ponudom raznih trkačkih igara, samo je par naslova koji se svojim vrhunskim kvalitetom izdvajaju od ostalih. Colin McRAE Rally 2.0 je jedna od ovih izuzetnih igara, koju svaki ljubitelj vožnje mora neizostavno imati u svojoj kolekciji. Za vrhunsku igru - vrhunske ocene.







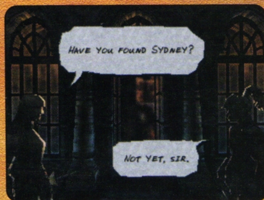


Miljan Lakić

VAGRANT STORY



Već po svom petominutnom uvodu, koji će vas trenutno uvući u priču, možete reći da ovo nije prosečna igra. Ona, zapravo, ima priču bolju od mnogih današnjih hit filmova. Smeštena u srednji vek, vrti se oko Ashleyja Riota, koji je član Valendia Knights of Peace (VKP). Dvorac vojvode zauzela je neka kultna organizacija koju predvodi Sydney Losstarot, dok je ovaj bio odsutan, pa je Ashley poslat od strane VKP-a da oslobodi dvorac. Tokom igre saznajemo više o Ashleyju Riotu i njegovoj misterioznoj prošlosti i upoznajemo se sa ostalim likovima koji igraju značajnu ulogu u igri, kao što su Romeo Guildenstern, vođa organizacije "Crimson Blades", Callo Merlose iz obaveštajne službe VKP, i John Hardin uticajan član Mullenkamp kulta. Zanimljiv detalj je tekst u balončićima, kao u stripu. Naravno, jezik je arhaičan, te otuda malo teškoća za one koji engleski ne poznaju savršeno.



Posle verodostojne priče, najvažnija stvar koju većina RPG fanova očekuje jeste kvalitetan sistem borbe. Iako ne orijentisan na akciju u toj meri da bi se nazvao akcioni RPG, sistem borbe je dubok i intuitivan, tako da će verovatno zadovoljiti obe grupe. U pitanju je najdublji sistem ikad ugrađen u RPG igru na Playstationu. A ipak, u isto vreme ne opterećuje igrača prevelikim brojem detalja, bar ne posle igre od nekoliko sati.

Prva novina u sistemu borbe jeste što možete izabrati određeni deo tela protivnika koji možete napasti, a koji, naravno, varira od neprijatelja do neprijatelja, s tim što isto važi i za neprijatelje kada oni napadaju vas. Gađanjem određenih delova tela neprijatelja mogu se automatski otpisivati neki drugi, što zahteva promišljenost u biranju cilja.

Sledeće što ćete morati da savladate su stvari kao Risk Points, Battle Abilities, Character Class i Character Affinities. Risk Points su u osnovi mera Ashleyjevih borbenih sposobnosti, jer se rizik povećava u zavisnosti od situacije, pa i napad i odbrana postaju manje efikasni. Izvođenje specijalnih poteza može dovesti do dodatnog skoka Poena rizika (Risk Points-a), pa budite obazrivi.

Tu su još Chain Abilities, koji omogućavaju povezivanje kombinacija napada uz pomoć kvadrata, trougla i kruga. Ovo povezivanje povećava poene rizika znatno brže nego obični napadi, ali vredi pokušati. Naravno, upravo zbog Risk poena povezivanje se mora koristiti inteligentno u pravim trenucima umesto neprekidno. Defense abilities takođe igraju veliku ulogu jer neke bosove nećete moći da pređete bez njih.



Ipak, najvažnije stvari koje treba uzeti u obzir kada idete u bitku jesu Class i Affinity neprijatelja sa kojima ćete se sukobiti i vrsta oružja koju koristite. Zavisno od toga da li je oružje koje koristite dobro protiv određene klase neprijatelja, način na koji pristupate borbi odlučuje da li će ona biti laka ili teška. Razlika je zaista značajna jer će vaš izbor oružja i borbene tehnike odlučivati da li ćete borbu završiti uz pomoć dva- tri ili dve- tri stotine udaraca.

Stoga je važno pravilno koristiti oružja. Korišćenje određenog oružja protiv određene klase






1 igrač


Memorijska kartica 3 bloka


Analogni kontroler


2 DISKA

Ime: Vagrant Story
Izdavač: Squaresoft
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura


PlayStation



neprijatelja će pojačati njegovu ubojitost protiv te klase. Naravno to ne znači da se morate vezati za slabije oružje samo zato što je pojačano za određene klase, jer vam igra omogućava da kombinujete različita oružja. A na raspolaganju imate bezbroj kombinacija.

Dalje, vrednost igre je još veća jer će vam trebati više od 30 sati da je završite i, što je još bolje, kada igrate igru ponovo otvoriće vam se nove mogućnosti kojih nije bilo prvog puta.

Jedina mana igre je loš balans težine neprijatelja. Često se dešava da obične borbe budu teže od onih protiv bosova. Ovo je dodatno pogoršano time što su mogućnosti za snimanje statusa ograničene.

Iako su većina boja na prvi pogled samo nijanse smeđe, ne dajte se zavarati, opšti kvalitet grafike je zaista na nivou. Kvalitet tekstura i pozadine je odličan iako je rađen na novi način, dosada neuobičajen način. Neobično je u stvari to što ova igra izgleda upravo onako kako je grafički umetnik osmislio. Svi likovi su dobro dizajnirani i izgledaju originalno. Nekome se ovaj izgled možda i neće svideti ali će morati da prizna da je jedinstven.





Kad je muzika urađena kako treba, to mnogo doprinosi utisku. Muzika je ovde urađena više nego dobro.

Vagrant Story je dugo najavljivan i očekivan. U takvim slučajevima često se desi da se očekivanja izjalove. Ovde to nije slučaj. Vagrant Story je upravo ono čemu smo se nadali. ■

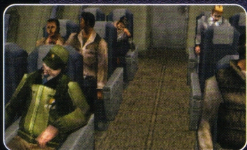






Satori Jo

ACONCAGUA



Radnja igre se odigrava u Akonkagvi (Aconcagua) - izmišljenoj zemlji u južnoameričkim Andima. Predsednik, omiljen u narodu pučem je svrgnut sa vlasti i ubijen, a zemlja stavljena pod vojnu diktaturu. Posle dugog niza godina nazire se nada za potlačeni narod u vidu demokratskih promena čije je otelotvorenje ćerka ubijenog predsednika Paćamama (Paca Mama). Ona se dan pre izbora vraća u zemlju avionom, s nekolicinom živopisnih likova. Visoko nad Andima u avionu eksplodira bomba, samo nekoliko trenutaka pošto smo saznali da japanski novinar Kato, poslat da prati izbore, voli planine i poznaje ih jer je ranije bio planinar.

Posle uvodne scene budite se na planinskoj steni kao Kato, dok oko vas veje sneg i delovi aviona su razbacani svuda okolo. Iz obližnjeg kofera vadite rukavice i penjete se uz planinu u potrazi za preživelima. Ubrzo ćete naći razbacana tela poginulih i raštrkane ostatke aviona, ali i nekolicinu preživelih koji će vam se pridružiti u potrazi za ostalima. Zajedno ćete pokušati da se spasete s okrutne planine.

U pitanju je, dakle, još jedna igra preživljavanja, ovoga puta bez horor elemenata. U odnosu na ono što smo navikli, prvenstveno putem Resident Evil igara, ova igra je značajno drugačija, ne samo zbog priče koja je pokrenuta politikom i smeštene u realnu situaciju, već i zbog načina na koji se stvari u igri dešavaju i rešavaju. Da je ovom žanru potrebno osveženje to je svima jasno, i igračima i autorima igara. Da li će baš sve inovacije koje Aconcagua unosi u ovaj žanr biti prihvaćene i od drugih igara ostaje da se vidi, ali sigurno je da je ovo vrlo zanimljiva igra, naročito zbog svog nekonvencionalnog pristupa.

Igra se odvija na trodimenzionalnim lokacijama i iz trećeg lica, najsličnije Dino Crisisu - lokacije su potpuno poligonske, kao i likovi, što značajno popravlja atmosferu igre i igračevu povezanost sa likovima, iako ne izgleda toliko dobro kao prerenderovane pozadine iz RE. Ovo znači da kamera nije potpuno statična, već se pomalo i kreće u zavisnosti od položaja lika i veličine lokacije. Dramatični (čitaj: filmski) uglovi kamere su zadržani, posebno na lokacijama gde je potrebno više detalja, obično tamo gde se nalaze predmeti i mesta gde se oni mogu upotrebiti. Predmeta nema puno, ali zbog toga što ne odskaču od pozadine potrebno je sve detaljno istražiti da vam nešto ne bi promaklo.



Na raspolaganju vam je više likova, a kojima ćete upravljati određujete pritiskom na taster. Svaki od likova koje vodite je specijali-

Ime: Aconcagua
Izdavač: Sony Computer Entertainment
Sistem: NTSC
Žanr: Point & click avantura



Miloš Marković

HOOOCKEY!!



1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju



Kada prvi put pročitate naslov ove igre verovatno ćete pomisliti da se radi o još jednoj sportskoj simulacij sa temom hokeja. Naprotiv, ova igra nema nikakve veze sa sportom. Ona predstavlja reinkarnaciju čuvene igre sa Spectruma - Arkanoida. Ali ona ipak ima nešto zajedničko sa hokejom: igra se uz pomoć paka. Ovu igru možemo okarakterisati kao i stoni hokej, jer se igra jedan na jedan ili dva na dva, bukvalno kao stoni fudbal. Ova igra je odličan izvor zabave, jer ma koliko bili dobri u njoj, uvek ćete moći da izgubite od početnika, jer je dovoljna samo mala greška i vi već gubite sa deset razlike. Upravo ovo daje igri neverovatnu draž, kao i želju da odigrate samo još jednu partiju i samo još jednu... Princip igre je sličan onom u Arkanoidu, naime uz pomoć dve palice (sada su u obliku šešira) treba postići što više golova za tri minuta (koliko traje meč), a da biste pobedili protivnika treba da ga nadmudrite. To će biti lako kod prvih neprijatelja ali kod drugih ćete se prilično namučiti. Da igra ne bi bila prerađeni Arkanoid u 3D okruženju programeri jedne japanske kuće (Success) su se potrudili da igru učine još zanimljivijom, ubacivši brojne specijalne poteze. Pre nego što počnete da igrate ovaj hokej možete izabrati jednog od ukupno četiri ponuđena lika, a svaki ima svoje specijalne poteze. Svaki od poteza vam omogućava da protivniku date gol na što lakši način (odnosno za odbranu teži način). Pošto ovih poteza ima zaista mnogo nabrojaću samo neke: lob, četiri puta brži pak (ovo služi za postizanje 4 gola odjednom), džinovski igrač, čuvar gola itd. Jedna ogromna mana igre jeste što je ona veoma kratka, naime - kada pobedite sva četiri protivnika sledi obračun s bosom, a odmah zatim i kraj igre (suviše kratko zar ne?). S grafičke strane igra izgleda odlično s obzirom na tematiku igre. Podloge za igru su lepo animirane, jedino bi igrač (koji je u obliku nekakvog žetona) mogao da izgleda bolje. Vrlo je zanimljiv mod u kojem dva igrača mogu da igraju zajedno protiv kompjutera. Kada se sve sagleda, dobijamo odličnu igru koja je stvarno zarazna i koja će vas držati pred ekranom dugo, dugo.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.5	4.0	5.0

80%

Ime: Hooockey!!
Izdavač: Success
Sistem: NTSC
Žanr: Stoni hokej



zovan u određenoj oblasti. Kako je planinar, Stiv (Steve) inženjer..., i zagonetke koje rešavate će od vas zahtevati ne samo korišćenje pravog predmeta na pravom mestu, već i pravog lika. Tako će sve vezano za planinu, penjanje i spuštanje niz litice i sl. raditi Kato, inženjer Stiv će obavljati sve što ima veze sa alatima i tehnikom, itd. Vrlo inteligentno, sve zagonetke su vezane za omanje površine samo nekoliko lokacija, pa nećete morati mnogo da tražite i šipčite od mesta do mesta, da bi ste nešto uradili. Pošto je ovo japanska verzija igre (sa svime što piše na japanskom, dok su govorni dijalozi na engleskom), činjenica da rešenje nikad nije mnogo udaljeno poništava potrebu za pisanim tragovima i usmerenjima šta treba uraditi (koji su na japanskom) - dovoljno je eksperimentisati ako već niste potpuno sigurni šta je rešenje specifične prepreke.

Snimanje pozicije je smišljeno uzimajući u obzir činjenicu da ste u određenom trenutku vezani za određenu oblast. Kada uradite sve u datoj oblasti, koja se sastoji od nekoliko lokacija, igra vas pita da li želite da se snimite, a onda obično sledi sekvenca koja unapređuje priču i vodi vas u novu oblast. Za pohvalu je što su ove filmske sekvence urađene u endžinu igre, pa nema stilskog odstupanja između delova igre koje su pod kontrolom igrača i onih koje unapređuju priču. Celokupna grafika je u klasi sa ostalim 3D igrama, ne fantastična, ali dovoljno dobra da poverujete u ono što vidite. Zvučni efekti su kvalitetni, naročito gluma likova, koja je vrlo uverljiva.

Najveća inovacija koju ova igra donosi je upravljački interfejs. Likovima se ne upravlja direktno već pomerate kursorsku strelicu kojom vodite i trenutno odabrani lik i ispitujete predmete. Neuobičajen pristup upravljanju u ovoj igri funkcioniše zaista efektno i intuitivno, ali eliminiše akcione elemente tipa pucanja i akcenat pomera sa akcione igre na avanturu sa razmišljanjem i korišćenjem predmeta. Ovo ne znači da akcionih scena u kojima direktno učestvujete nema, već samo da će vas one iznenaditi zadatkom koji se od vas očekuje.

Aconcagua je vrlo efektna, inovativna i intrigantna igra sa dobrom grafikom i zvukom, odličnim i veoma jednostavnim upravljanjem, i zanimljivom pričom koja se proteže kroz dva diska. Ako vam je dosadilo da pucate u zombije, ili želite još sličnog preživljavačkog iskustva, a završili ste sve što ovaj žanr igara nudi, uputite se u avanturu u Andima. To će biti putovanje koga ćete se rado sećati.







1 Igrač

Memorijska kartica 1 - 15 blokova

Analogni kontroler

2 DISKA





Miloš Marković

NIGHTMARE CREATURES II



Izgleda da firma Konami mnogo voli da radi po principu vruće-hladno. Preciznije: kada izbaci jednu novu igru, koja je najčešće hit, ona se rasproda u velikom tiražu, pa njen nastavak ili bilo koju igru iz ove firme čekamo i više od godinu dana. Kada je izašao prvi deo ove igre, ljubitelji horor igara su se upoznali sa novim žanrom: arkadna horor igra. Za razliku od ostalih horor igara (kao npr. Silent Hill ili Rezi.) ova igra bila je podeljena na nivoe, a zagonetke su se svodile na pronalaženje ključa. Neki su ovu igru odmah odbacili jer su smatrali da nije vredna pažnje, dok su je drugi prihvatili jer je igra imala odličnu atmosferu i bila vrlo igriva. Konami je odlučio da nas obraduje novim nastavkom ove igre, a da li je i on vredan pažnje, saznaćete ako ovaj tekst pročitate do kraja.

Radnja ove igre počinje hiljadu godina posle prvog dela, odnosno 1934. godine, u Londonu. Dr Adam Crowley se vratio iz mrtvih (tj.nije se on sam vratio, već su ga oživeli radoznali magovi). Nakon hiljadu godina njegov cilj se nije promenio: želi da se svet pokori njemu i njegovim stvorenjima, ali sada on u pomoć poziva novu vrstu zla, koja bi trebalo da sve što je živo pretvori u gomilu kostiju. Vi preuzimate ulogu Herberta Wallacea, mladog čoveka koji je od detinjstva poznavao legendu o "stvorenjima noćne more". Pošto ste predosetili nevolju, pokušavate da sprečite magove, ali vas zbog toga proglašavaju ludim i smeštaju vas u mentalnu ustanovu (desetak godina pred 1934), u kojoj provodite dobar deo života. Kako ste jedini koji može sprečiti ludog doktora, on zarobljava vašu štićenicu i odvodi je duboko u tamu zla. Godine prolaze i više ne može da se čeka, noćna mora postaje toliko jaka da utiče na vašu psihu (zbog toga sam izgled glavnog lika podseća na jednog od zombija: sav je u zavojima sa puno krvi na odelu). Uzimate u ruke svoje omiljeno oružje (veliku sekiru) u ruke i krećete da oslobodite svoju štićenicu iz ruku zla. Ako vas priča nije ubedila da je igra odlična, onda će sigurno odličan intro. Brojne sekvence pune nasilja i krvi će vas na samom početku ubediti da se radi o odličnoj igri. Ovaj nastavak nam donosi brojna poboljšanja u odnosu na predhodnu, mnogo više nasilja, nove neprijatelje i magije, kao i jednu ogromnu manu: preteški i predugački nivoi. Nivoa ima ukupno 10, ali su oni podeljeni na manje celine pa ih onda ima otprilike... prestao sam da brojim negde oko 100 (mala šala). Ovo ne smeta toliko koliko težina igre. Protivnici su vrlo "glomazni" i vrlo jaki, pa ako vas slučajno dotaknu svojom rukom od 50 kg, teško vama: ode pola energije; a da ne spomenem to da najmanje vaših deset udaraca odgovara jednom udarcu monstruma. Postoji i jedna specifična vrsta monstruma kojoj se energija stalno dopunjava u toku borbe, pa to od vas zahteva da kombinovanjem udaraca polako ali sigurno oduzimate energiju. Ovo ne znači da je dobro urađen AI, naprotiv - ako se dovoljno približite monstrumu, on vas neće napadati sve dok bukvalno ne dođete na 1 cm od njega. Ako igrate na najlakšem nivou, protivnici će biti nešto lakši, ali opet ćete lako izgubiti svu energiju. Kao mala pomoć, na početku dobijate pet života, a kada ih potrošite možete jedino nastaviti od mesta gde ste poslednji put snimili (svega dva ili tri mesta u toku nivoa). Još jedna olakšica su i magije koje možete upotrebiti na protivniku; prvo ih treba pronaći, a posle upotrebe jedino vam preostaje da se divite efektu. Od magija najčešće ćete imati: led, koji pretvara ogromnog protivnika u led, pri čemu on postaje lako lomljiv; vatru, koja spali neprijatelja; gas, koji uguši protivnika; a ostale, kao što je duplo sečivo (kada je ono aktivirano protivniku možete lako odstraniti udove, ili drugim rečima iskasapiti ga) ili neku od ukupno 12 magija imaćete samo ako precizno istražite svaki ćošak na nekom od nivoa. Osim sekire vaš lik će moći da koristi i pištolj koji ima veliku razornu moć.

I ovaj nastavak je podeljen na nivoe, ali kada pređete jedan nivo, učitavanje će potrajati vrlo kratko tako da se stiče utisak kao da je sve jedna celina. Ka





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Nightmare Creatures 2
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Akciona avantura



PlayStation



ko prelazite nivoe, tako ćete prelaziti u druge gradove, kao što su Prag, Pariz, London itd. Lokacije izgledaju zaista odlično, posebno Pariz koji je urađen majstorski. Svako ko je igrao prethodni deo zna da je grafika izgledala fenomenalno za to vreme (pa čak i sada izgleda odlično), a sada sve izgleda mnogo lepše. Pozadine su tamne, jer se najčešće krećete kroz mračne ulice, to doprinosi atmosferi igre, ali pomalo zna da nervira jer ćete se bukvalno neprekidno kretati kroz mračne hodnike. Boje su u skladu sa tematikom igre: dominiraju crvena i crna, ali će biti i drugih. Kada udarite protivnika, krv će se razleteti na sve strane, pa onda dolazimo do pitanja kako jedan običan čovek kao što je Herbert može da ostane živ kada mu pri jednom udarcu ode svih pet litara krvi! Kada smo već kod krvi, tu su programeri malo preterali, jer kao što sam gore naveo, posle svakog udarca krv će se razleteti na sve strane u ogromnoj količini, što malo zna da smeta (ovo je možda igra gde ima više krvi nego u Rezi-ju)! Svi likovi su urađeni poligonalno i lepo su animirani, ali pošto grafika izvlači maksimum iz grafičkog procesora kada eliminišete protivnika on će nestati. To je sasvim opravdano, inače igra ne bi imala veći broj frejmova i gubila bi na brzini. Zanimljivo je to da nijedan protivnik iz prvog dela nije prenet u nastavak, već su napravljeni potpuno novi modeli. Monstruma sada ima otprilike 20, a svaki ima poseban način napada, kretanja i odbrane. Kada uspete da protivniku oduzmete određenu količinu energije, moći ćete i da ga na brutalan način ubijete; svakog monstruma na drugačiji način u stilu Mortal Kombata (probadanje, spaljivanje, kasapljenje). Možda će vam smetati to što ćete se na prvim nivoima susresti samo sa nekoliko monstruma, ali ćete se zato na kasnijim nivoima upoznati, doduše ne na lep način, i sa ostatkom družine. Muzika u igri je lepo urađena, ali nažalost u toku igre ćete je čuti samo u važnijim trenucima kao što je konačno uništenje monstruma ili pronalaženje važnijeg ključa. Nedostatak muzike popunjavaju odlični zvukovi, kojih ima mnogo. Svaki monstrum ima svoj posebni jezik i nemojte se čuditi ako vam u toku borbe protivnik (monstrum) sruči dve-tri slatke reči, kao i... ma, neću više da trošim slova na opisivanje odličnog zvuka. Kontrole bi mogle biti bolje jer se lik kreće vrlo kruto, pogotovo u toku borbe, kada može da se kreće samo levo-desno (tj.gore-dole). Problem zadaje i skok, pa će to u većini slučajeva biti prava noćna mora.

Šta se još može reći za ovu igru? Već sama činjenica što dolazi iz Konamija govori nam da je igra odlična. Iako ima mana, i iako je po nekima previše brutalna, pravi ljubitelji horor igara će je sigurno svrstati u svoju kolekciju jer predstavlja pravi izazov - bar dok ne dođe novi nastavak iz Resident Evil serijala.









Miloš Marković

Asterix & Obelix

Ime: Asterix & Obelix: Take on Caesar
Izdavač: Cryo Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Plarforma



Već sam naslov nekih igara garantuje njihov kvalitet. Trebalo bi da takva bude i ova. Da li je, međutim, zaista tako? Dva čuvena Gala su dobila još jednu igru na Play Stationu, koja je po žanru platforma, za razliku od predhodne igre, koja je bila strategija.



Ova igra je napravljena na osnovu filma Asterix i Obeliks protiv Cezara koji se prikazivao u našim bioskopima, i radnja igre u potpunosti prati radnju filma.

Ova igra je isključivo namenjena mlađim igračima, ali to ne znači i da je stariji igrači ne mogu igrati. Ona je neverovatno jednostavna i stoga odgovara mlađima. Naime, ova igra se sastoji od niza zadataka koji treba da se izvrše za što kraće vreme. Naravno to neće biti lako ako se uzme u obzir da će vam uvek neko smetati na putu do ostvarivanja cilja. Ono što zaista nervira jeste što se vaš igrač može kretati samo po unapred određenom pravcu, tj. samo po nekim mestima na mapi. Vaš lik može da se kreće samo napred-nazad i to svega po tri polja, to je premala sloboda kretanja za jednu platformsku



igru. Ako sagledamo cilj igre i uopšte sam izgled igre onda ovo i nije klasična platforma već arkada, ali pošto je izvođenje igre dosta slično platformskim igrama, pa ćemo ovu igru okarakterisati kao spoj između ova dva žanra. Mala napomena: džojstik u ovoj igri vam malte ne ne treba. Sada obično sledi pitanje čitalaca: "A zašto"? Od tastera će vam jedino trebati kursori dok će ostali tasteri biti gotovo neupotrebljivi. Možda



će vam ponekad zatrebati X kada treba preskočiti prepreku koja je ispred vas i to je sve. Na svu sreću odziv na komande je zaista dobar i to je jedino što može da popravi konačnu ocenu za igrivost. Zadaci nisu preterano teški i obično se svode na udaranje prepreka koje vam stoje na putu. Kako to izgleda? Pred početak zadatka možete pogledati isečak iz filma koji služi kao uvod. Zadatak obično prati film, a iz njega su izvađeni samo najzanimljiviji delovi. Oni su vrlo smešni, jer treba da sprečite da kamen padne na zemlju a to će te najbolje uraditi pomoću svoje glave. Ili npr. treba da poslužite što više gladnih Gala, dok pečene svinje padaje sa neba (tj izbacuje ih jedna lepa Galkinja). Ako uspešno završite zadatak odgledaćete još jedan isečak iz filma, i moćićete da igrate sledeći zadatak. Ako izaberete Competition mod tu ćete moći da odmerite snage sa svojim drugom u količini unićtenih stena ili potučenih Rimljana. Grafika je u redu ali ipak moram zameriti to što su korišćeni likovi iz filma a ne iz stripa, odnosno crtanog filma. Lošije je odrađena i animacija samih likova, jer kada npr. Asterixpopije napitak njegovo lice se izobiči što se nije nikada ranije dešavalo u crtanim filmovima. Kada završite svih 10 zadataka, onda ste završili igru, a pošto je igra veoma laka... dalje smislite sami. Ako vam nešto znači, ovu igru možete igrati i u dva igrača i to zajedno, ali ćete igru onda završiti za još kraće vreme. Ako promenite nivo težine onda ćete samo povećati broj meta i ništa više. Ako vam je dosadno i ne znate šta ćete da radite nabavite ovu igru. Ako nije onda ovu igru pozajmite ili iznajmite jer će to biti sasvim dovoljno da se razonodite na neko vreme. Bolje je igrati je dan-dva i vratiti nego da vam skuplja prašinu.









1 igrač

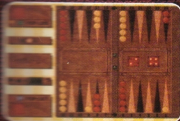
Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

BACKGAMMON 2000

Satori Jo

Društvene igre na konzolama? Ideja je potpuno besmislena - igrati društvene igre bez društva. Backgamon je jedna od takvih igara, nimalo uzbudljiva kada se igra protiv kompjutera (a protiv drugog igrača je besmislena jer konzola onda služi samo kao bacač kockica), ali se mora priznati da će vas okupirati kada joj podarite vremena, na vrlo neuzbudljiv način. Ne bih li dočarao šta vas očekuje evo i kratkog opisa pravila igre. Polje na kome se igra se sastoji od dvanaest kolona podeljenih na dve polovine (šiljci na polju) na koje se slažu okrugle pločice, kojih ima petnaest za svakog igrača. Cilj igrača je da svoje pločice dovede do poslednje četvrtine polja za igranje i posle toga izvede pločice iz igre. Jedan igrač se kreće u smeru kazaljke na satu a drugi suprotno. Pločice se pomeraju za onoliko kolona u igračevom smeru kretanja koliki je broj na kockici. Početna situacija je indentična za oba igrača, a pločice se mogu ređati u koloni vaše boje neograničeno. Ako je u koloni samo jedna pločica ona se može pojesti, što je šalje na sredinu table na strani protivnika, pa onda mora da pređe ceo krug, a i dok se ne oslobodi iz sredine table nijednu drugu pločicu ne možete pomeriti. U suštini, Backgamon je strateška igra poput šaha ali sa velikom dozom sreće koju određuje kockica, što ograničava moguće strategije igranja na mali broj varijanti. Osnovno je truditi se da se najudaljenije pločice što pre dovedu do poslednje četvrtine table a da se pritom pazi da se ne ostavljaju same u koloni. U isto vreme u poslednjoj četvrtini polja se treba truditi da u svakoj koloni imate najmanje po dve pločice, jer kada zarobite protivničku pločicu, možete oduzeti poteze protivniku, ako ne može da izbaci svoju pločicu na polje za igranje. Sama izvedba igre je u granicama očekivanog. Polje i pločice se jasno vide a igra nudi mogućnost nameštanja raznih stvari - od stila table i pozadine do jačine inteligencije kompjutera i varijacija u pravilima igre. Programeri su mogli da unesu malo živosti uvođenjem modova igranja sa modifikovanim izgledom table, specifičnim protivnicima, od kojih bi svaki imao svoj stil igre, i sl., ali ništa od toga. Ovakva kakva jeste identična igra je mogla biti izvedena u Basicu na Spectrumu 1982 godine (a verovatno i jeste), što ovu verziju čini protraćenim diskom na kome je snimljena. Pustite mašti na volju, jer to i jeste poenta društvenih igara, i gledajte da ih ne igrate na konzolama.







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 - 12 blokova

Ime: Backgammon 2000
Izdavač: Unbalance Corp.
Sistem: NTSC / Jap.
Žanr: Društvene igre





Miljan Lakić

The Legend of Dragoon



Otkako postoje RPG-ovi, postoji i formula po kojoj se prave i od nje se godinama nije odstupalo. Pogotovo otkako se pojavio Final Fantasy 7, retko ko je pokušao da pobedi Square na njegovom terenu. Samo gigant kao što je Sony je mogao da pokuša da se oproba sa Squareovim ljudstvom. Sonijev Legend of Dragoon možda malo kaska za Final Fantasyjem VIII, ali definitivno izgleda kao rođeni brat Final Fantasyja VII. Ovog puta imamo novu obradu već postojećeg, ali sa nekoliko novina koje donose ogromnu razliku.





Priča počinje tako {to se mladi Dart vraća u svoje rodno mesto Seles, da bi ga pronašao razorenog od strane zlog imperatora Doela. Povrh svega, njegova drugarica iz detinjstva, Shana, zarobljena je. Naravno, Dart, kao svaki pravi heroj, odmah kreće u akciju spasavanja u pravcu Hellena, zatvora, i usput prikuplja drugare. Kako se priča odmotava, događaji se odvijaju na mnogo kontinenata pa se čak priča povezuje sa ratom koji se desio 2000 godina ranije.

Kao i u mnogo drugih RPG igara, tim koji vodimo je predstavljen u 3D projekciji na pre-renderovanim pozadinama. I opet kao u ostalim RPG-ovima, nailazimo na slučajno generisane protivnike dok se krećemo kroz neprijateljske terene. Ali već ovde imamo detalje koji ovu igru razlikuju od ostalih ovoga tipa. Dok se kreće naš junak je označen trouglom koji menja boju od zelene, preko žute do crvene. Taj trougao pokazuje kada će doći do borbe. Ali ukoliko iskoristimo Charm Potion borbu možemo izbeći.

Sama borba je najinovativniji deo igre. Svaki put kada se susretnemo sa neprijateljem ekran prikazuje borbu izbliza, a na nama je da izberemo da li ćemo izvesti Addition ili Combo. Na ekranu se pojavljuje vizuelni indikator koji pokazuje kada treba pritisnuti X, pa ukoliko izvedemo napad u pravom trenutku, nanesena šteta će biti daleko veća. Različiti Additioni prouzrokuju različitu štetu i zahtevaju različit broj pritisaka na X. Takođe, svaki Addition ima različit timing za pritiskanje dugmića, pa da biste postigli dobar rezultat morate malo da se naviknete. Addition sistem je ono što čini svaku pojedinu borbu u Legend of Dragoon zanimljivom, jer igrač sve vreme mora biti na oprezu i koncentrisan, jer čak i beznačajne borbe postaju važne jer se u njima razvijaju Additioni. Posebna pažnja se mora obratiti i na to da neprijatelji s vremena na vreme pokušavaju kontranapad, koji se mora odbiti uz pomoć O, takođe u pravom trenutku. Čak i bacanje magije sadrži određenu dozu interaktivnosti. Svaki borac može koristiti bilo koji predmet na svom potezu, i skoro svaka magija može imati pojačan efekat uz pomoć brzog pritiskanja X-a.

Dalje imamo Dragoon sile za svakog borca. Kako Dartova trupa napreduje kroz igru, dobijaće Dragoon









1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

4 DISKA

Ime: Legend Of Dragoon
Izdavač: Sony Computer Ent.
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



Spirits - talismane moći koji svojim vlasnicima daju mogućnost da se pretvore u natprirodne ratnike zvane Dragoons. Kao Dragooni, borci mogu izvoditi strahovite napade i bacati razorne, vizuelno zaprepašćujuće magije. Da bi postao Dragoon, svaki borac mora imati dovoljno Spirit Pointa, koji se stiču pri uspešnim napadima na neprijatelje. Što više poena to Dragoon level raste, što omogućava borcima da duže ostanu Dragooni. Kao i Additioni, i Dragoon napadi zahtevaju dobar timing. Sam mehanizam se malo razlikuje, ali opet je potrebno pritisnuti X u određenom trenutku, ovog puta četiri puta. To je još jedan način da se spreči monotonija u borbama.



Grafički i zvučno igra stoji rame uz rame sa Final Fantasy serijalom, što više nego dovoljno govori o kvalitetu ove igre. Inače, svaki drugi aspekt igre se ističe ispred ranijih igara ovog žanra.

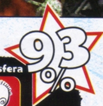


Jedino pitanje koje se postavlja jeste - šta je to što ovu igru čini drugačijom od Final Fantasyja? Dok je po izgledu vrlo sličan i rađen po oprobanoj formuli, veliki broj detalja ga čini potpuno drugačijim iskustvom. Većina ovih razlika su u sistemu borbe, koji je za razliku od Final Fantasyja izveden po sistemu potez po potez, koji daje igraču sve vreme ovog sveta da odluči šta će da odigra sledeće bez pritiska da vreme ističe.

Tri godine razvoja ove igre apsolutno daju predstavu o tome kakva je ona. Drugim rečima čak iako niste obožavatelj RPG, dužni ste sebi da makar pogledate jednu od najboljih igara u svom žanru.







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	5.0	5.0



Uroš Tomić

DRACULA RESURRECTION



Prošlo je mnogo vremena od kako je Brem Stoker postavio kult besmrtnika. Ovu temu su do sada obrađivali milioni knjiga i igara, ali jedno od najboljih ostvarenja je ''Dracula'' Frensisa Forda Kopole. Naime, ova igra se nadovezuje na sam kraj filma i neki od glavnih aktera su preuzeti kao glavni glumci.

Uvodna animacija vas vodi na ulaz u klanac Borgo u kojem gde se film završava... Cigani koji služe besmrtnog grofa vuku ga kroz klanac, a on se nalazi u kutiji, pošto je smiraj dana i on je još uvek ranjiv. Kvinsi i Džon počinju da pucaju na Cigane, koji mahom padaju mrtvi dok ostali beže. Ratoborni Kvinsi se zaleće sa mačem u rukama i nasumice ubada u kovčeg koji se raspada i otkriva Grofa Vlada, viteza od Drakula, probođenog kroz stomak... Razjareni grof udara Kvinsija, koji pada smrtno ranjen, dok mu za to vreme Džon pritrčava sa leđa, otvarajući besmrtnom Drakuli vrat i ostavlja ga da se sruči na zemlju okupan suncem koje još uvek zalazi. Grof se rasplinjuje u dim, Mini nestaju tragovi vampirskih ujeda sa vrata, a Kvinsi umire pored svojih prijatelja, misleći da je svemu došao kraj... Da li zaista jeste?

Posle određenog vremena, Džon zatiče poruku i Mininu burmu... U poruci piše kako je Mina osećala nešto čudno duboko u sebi, izašla je da se prošeta i odjednom, kada je podigla pogled, shvatila je da se nalazi ispred opatije Karfeks... Dom njenog bivšeg besmrtnog ljubavnika ju je dozivao, a samim tim i Drakulina besmrtna esencija... Moli ga za oproštaj i odlazi u Transilvaniju da poseti još jednom svoju mitsku ljubav... Džon polazi u potragu za svojom dragom i da jednom za sva vremena dođe glave ozloglašenom grofu Tepesu.

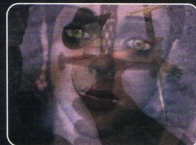
I tu, u samom uvodu, nalazi se prva od grešaka koje su me zamalo izvele iz takta... Putujući do luke Varna, Džonov voz zastaje u Beogradu, koji se na karti nalazi ''blago'', premeštan, negde oko Kraljeva možda (znao sam ja da u osnovnoj nisam trebao da bežim sa geografije, ali šta da se radi...).

Igra sama po sebi nije preterano teška. Radi se o point-and-click avanturi iz prvog lica, tako da vam pogled nije ograničen, pa možete gledati svuda oko sebe, punih 360 stepeni. Ne računajući to da se radi o igri takvog tipa gde sama radnja mora da drži igrača prikovanog za monitor, moram da kažem da je radnja stvarno odlična. Neću vam otkriti ništa više od samog uvoda u priču samo da biste je i sami odigrali i videli kako urađena. Svi NPC-ovi koji se pojavljuju su nekako sumornog i sivog izgleda. Možda je u to vreme u Transilvaniji postojao neki opak izvor zračenja, pošto su svi jako negativni, ali samo po spoljnom izgledu, jer sa svima treba pričati i slušati njihova uputstva i neće biti apsolutno nikakvih problema što se igre tiče. Zagonetke nisu preterano teške i sve su krajnje logične. Što se same grafike tiče, ona je više nego odlična, igra je obogaćena kratkim animacijama pred svaki bitniji događaj, dijalozi sa NPC-ovima su kratki, sažeti i ''inteligentni'', što znači i da sama priča ne umara preterano...

Ne svodi se sve na "pokupi predmet, pokreni napravu, pronađi izgubljeni deo slagalice" i sl... Na nekim delovima treba da se razračunate sa banditima i zlikovcima koji rade za grofa, ali to nije prava borba, već to izvodite tako što nekoga odalamite po glavi sa leđa ili bacite nekome luster na glavu. Muzika i zvučni efekti su odlični. Muzika je nekako tamna i melanholična, prati dešavanja u igri, a zvučni efekti su krajnje sugestivni. Kad smo se već dohvatili sugestivnosti, cela igra je urađena krajnje realno (osim fantastične i pomalo mitske radnje i pojave vampira), počev od zvuka i grafike pa sve do ponašanja likova koji ne igraju... Atmosfera je mračna, cela igra se odvija u tami i polutami, sumorna je previše, pa cenim da nije za mlađe naraštaje koji još nisu otupeli na preterano krvave prizore (nije da ih ima baš mnogo, ali nije ni da ih nema...), ali je zato savršena za ljubitelje misterija i starije i iskusnije igrače koji vole ovakve igre.

Igrivost je blago narušena zbog atmosfere i tame koja vas svuda prati. Malo je teže snaći se u samom početku, kada izađete iz kočije i zaputite se prema gradu (neki putevi deluju tako čudno i liče jedan na drugi toliko, da biste se da nema putokaza, izgubili...

Da li se sam Drakula vratio ili ne to naslutite sami, ja vam to neću ni nagovestiti, ostaje vam samo da otrčite do lokalnog dilera i uzmete jednu kopiju ove sjajne avanture koju su uspeli da ''upakuju'' na samo dva CD-a, a meni ostaje da sedim i kucam još jedan tekst da ne razočaram ''širok auditorijum'' i svoga šefa, koga volim, cijenim i poštivam.



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Kompatibilno sa mišem

2 DISKA

Ime: Dracula Resurrection
Izdavač: Microids
Sistem: PAL
Žanr: Point & click avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	4.0	5.0

92%

U-SA

Satori Jo





U-SA ima najjednostavniju ideju i izvedbu, što, međutim nimalo ne umanjuje kvalitet ove igre. Ideja je ovakva: na ekranu se nalazi zatvorena struktura, vrsta kutije koju možete rotirati za 90 stepeni po potezu u bilo kojem smeru. U njoj se nalaze zidovi koji su deo nje, te se pomeraju zajedno sa njom, čineći lavirint po kojem se, pod zemljinom težom (uvek padaju na dole), kreće jedna obojena loptica ili više njih. Negde u lavirintu je kristal iste boje kao i loptica, i cilj je dovesti lopticu do dragulja iste boje ne bi li se oni poništili i nivo bio pređen. Za razliku od akciono orijentisanih logičkih igara, U-SA vas ne ograničava ni vremenom ni brojem poteza. Svaki nivo je svojevrsna mozgalica sa samo jednim načinom da se reši, a na vama je da otkrijete "caku". Brojač poteza koji broji koliko je puta struktura rotirana postoji, ali on je tu samo za igračevu informaciju. Imate neograničeno vreme na raspolaganju i svaki nivo se može početi ispočetka, pa je moguće eksperimentisati sa rešenjima. Iz nivoa u nivo stvari počinju da se komplikuju - prvo uvođenjem kamenih struktura koje se kreću u okviru lavirinta prateći zakon zemljine teže i smetaju prolasku loptice, kao i povećanjem broja boja pokretnih loptica i njima odgovarajućih dijamanata, kao i uvođenjem više pokretnih loptica iste boje koje se dodirom poništavaju. Da je ovo vrlo nepretenciozna igra govori i podatak da postoji samo jedan mod igranja, gde prelazite nivo po nivo, od deset ponuđenih, pa kada ih pređete otvore se deset novih. Dodatni mod je editor nivoa, u kojem možete smisliti svoju rotirajuću strukturu, a onda je isprobati ili snimiti. Ovaj editor može znatno produžiti vek igri jer je i on, slično modu za igranje, u stvari logički izazov, koji samo očekuje razmišljanje unazad u odnosu na glavnu igru... Nepostojanje ikakvog akcionog elementa u igri izaziva glavnu zamerku: nigde nema moda za dva igrača, a to je skoro polovina privlačnosti svake logičke igre. Igra je vrlo originalna i treba očekivati da će dobiti nastavak i dalje biti razrađena, nesumnjivo i u pravcu igre za više igrača, ali za sada ovo je usamljenička igra. U-SA je vrlo prijemčiva igra kako za početnike u igri na konzolama, tako i za ljubitelje logičkih igara. Zbog nepostojanja bilo kakvog ograničenja, jednostavnih komandi od samo dva smera (levo i desno), kao i funkcionalne grafike sa strukturom u prvom planu i kaleidoskopskom pozadinom koja se menja pri svakoj rotaciji, ova igra je savršena za trenutke kada vam treba odmor od igara koje pumpaju adrenalin. Za takve trenutke U-SA pruža savršen predah i zato je toplo preporučujem.





右左

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Ime: U-SA
Izdavač: Artdink
Sistem: NTSC / Jap.
Žanr: Logička





Uroš Tomić

COSMOWARRIOR ZERO

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Cosmowarrior
Izdavač: Taito
Sistem: NTSC / Jap.
Žanr: 3D Avantura





Veoma je tužno i tegobno kada se pojavi neka interesantna igra, a nije pravljena za strano tržište... Jedna takva je i gore pomenuta, naime - priča ne može da se prati "do poslednjih tančina", ali... Možda sam ja previše u "ratnom" ili "pucačkom" fazonu, a i bez toga ova igra je na mene ostavila odličan utisak...

Po biranju prvog niza ideograma ulazite na ekran za odabir likova. Prvo je tu samo jedan mladi "baja" sa lepom kapicom i dugačkim pištoljem, ali kasnije, kada sa njim uspešno završite igru, otvaraju se i novi likovi, a i neki skriveni...



Pogled je iz trećeg lica, a ekran je podeljen na dva dela, jedan u kome se odvija igra i jedan statusni, u kome su prikazani podaci o oružju, energiji, neprijateljima... Od oružja vam na raspolaganju stoji laserski pištolj. Kada malo pridržite dugme, on se napuni, a mladi baja ga repetira zbog efekta, posle taj zrak ne deluje baš onako naivno kako je u početku delovao. Na krstiću su vam raspoređene bombe, a i sa njima je slično kao i sa "regularnom" paljbom, tj. onoliko koliko daleko želite da bacite bombu, toliko dugo držite dugme...

Na krugu se nalazi energetski napad. Kada ste udaljeni od protivnika a stisnete ovo dugmence, vaš "heroj" baci neku čudnu kuglu energije koja pogađa čak i kad promaši... Naime, ovo je odlično urađeno, radijusi eksplozija na koje stalno morate da pazite i specijalni napadi koje svaki "zlikovac" preduzima. Kada se igrač nađe na podu, razvrstan po spomenutom tehnički, prvo izusti niz kletvi na japanskom, a onda vođen nekom čudnom silom (i nizom strelica koje se ukažu pred njim) ustane i krene u pravcu neprijatelja...E, tu se koristi "energetski napad" i to tako da vam neprijatelj bude na dohvat ruke, jer tada se pištolj rasklopi i postane neka vrsta mača koji udara brzo, jako i zeleno. Laser je uvek snabdeven i ne treba da se puni, ali se bombe, "specijalni" udarci i energija skupljaju na nivoima. Po ulasku na nivo prvo prelazite arkadni deo gde morate nešto da uradite (najčešće da se probijete do kraljice) i tu skupljate i obnavljate "inventar"... Tu će vas napadati levitirajuće kugle, roboti, duhovi, senke i mnogo još koječega... Nakon toga ste u nekoj vrsti arene sa glavonjom koji se trudi da vas "isprаši" i savlada... Lik se kontroliše skoro savršeno, lako i prilagodljivo, a sloboda kretanja je velika i kombi-



Igor Simić



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Mr. Driller
Izdavač: Namco
Sistem: NTSC
Žanr: Logička





Da li ste nekada pokušali da spasite svet? Niste?! E, pa evo vam sjajne prilike da se u to me oprobate, a da ne budete u ulozi "nindža kornjače"... Sada će se većina vas upitati kako se to još može spasiti svet (neki će se setiti Moldera ili Jamesa Bonda), ali, da ironija bude još veća, umesto najmodernije kompjuterske opreme i laboratorijske tehnike vaš junak raspolaže samo jednom bušilicom marke "Hilti"!!!

Mr. Driller je izuzetno simpatična igra koja vas stavlja u sledeću situaciju: grad je iznenada (a zašto, to niko ne zna) zatrpan betonskim blokovima, a vaš zadatak je, već pogađate, da prodrete do samog dna i pomognete sirotim stanovnicima koji su zatrpani. S obzirom na to da je Mr. Driller logička igra mnogi će pomisliti da je ovo veoma interesantan zaplet za dobru logičku avanturu, ali - prevarili ste se. Ovo je igra koja kao da je skinuta iz zabavnih-parkova da bi vam pružila ono zadovoljstvo koje ste nekada imali dok ste satima igrali i trošili novac predviđen za užinu... Znači Mr. Driller je igra koja danas ne može biti ozbiljno shvaćena, jer u odnosu na većinu igara zaostaje bar desetak godina, ali svima onima koji su izgubili nerve i vid igrajući Boulder Dush, pa Micro Boulder, pa Space Boulder i na kraju Final Boulder Dish, neće biti teško da preskoče" (čitaj - zanemare)" sve ove sitnice, zgrabe džojstik i bace se na rešavanje logičkih problema prilikom spašavanja sveta.

Nekima će se, možda, igra u









nacije u tuči nemerljive... Lik sve vreme trči, a može i da se prevrće levo i desno, unapred i unazad, sakriva iza kutija i stena, i to je ono što mi se u ovoj igri mnogo sviđa ... Najbolji način da se ova igra odigra bi bio "deathmatch" između dvojice ljudi, vezom između dve konzole... Tada bi tek ova igra zablistala i pokazala se kao nepresušan izvor zabave. Sav tekst i tonski materijal su na japanskom, a animacije nisu bogzna kakve... Ali, kako sam i ranije spominjao, više volim da je grafika ili zvuk loš, a da su priča i igra same po sebi zanimljive, originalne i da imaju onaj redak kvalitet koji se može označiti izrazom "zaraznosti". I tako planetu za planetom, pobedu za pobedom hrabro nižete u borbi za istinom, pravdom, boljim životom ili mestom pod suncem, ma sami odaberite... Bitno je da se "praši" i da je igra nabijena elektricitetom, razdražljivim osećajem u korenu kičme koji vas drži na nogama i koji vas tera da ponovo igrate kada budete potučeni, da nastavite igru na kako se završila i da je ponovo posle igrate samo da dokažete da ste brzi i spretni na okidaču. Pored ovoga, tu su i galerija likova koju popunjavate tako što nalazite "pergamente" kada igrate "kampanjsku" igru, a možete se okušati i u areni, birajući nekog od na početku dozvoljenih likova. Svi likovi su otvoreni samo kada se igra mnogo puta "premota" iliti uspešno okonča... Šta još da vam kažem na kraju, osim da ovu igru svrstavam u jednu od originalnijih i koje su u skorije vreme osvanule na tržištu i da vam je najtoplije preporučim.





početku učiniti vrlo teškom, ali kad naučite kako se betonski blokovi ponašaju, odnosno kako padaju, Mr. Driller će se pretvoriti u jedinstvenu vrstu zadovoljstva kakvu znaju da osete samo strastveni igrofili (sedeo sam ispred TV-a dva dana neprekidno), a ostali će, verovatno, igru shvatiti malo drugačije i preskočiti je. Na vama je da odlučite - Mr. Driller ili ne ?!







Igor Simić

RUNABOUT-2

YOU OWN THE ROAD!



U prošlom broju "Bonusa" imali ste prilike da pročitate članak kolege Tomića (opis igre 4x4 World Trophy) u kome se širem auditorijumu požalio na zadatak koji mu je poveren. Ja se neću žaliti na raspodelu posla, jer je to ipak posao, ali ću jednostavno konstatovati da neko mora da opiše i ovakve igre (a zašto baš ja?!).

Vratimo se našem Runaboutu II - to je simpatična igra koja, je u stvari, arkada vožnje i idejom neodoljivo podseća na igru koja je u 1999. bila najveći hit - Driver, ali, nažalost, samo idejom... Svi oni koji su igrali Driver (a mislim da ih je mnogo) znaju u čemu je draž ovakvih igara-prevazići dobrom vožnjom opasne situacije u određenom roku, uz potpunu slobodu i sasvim nezavisno od načina na koji se to izvodi. Neki od vas će reći da staviti igru kao što je Driver u ovakve okvire nije u redu jer ona ima mnogo više od toga, ali Runabout II se sigurno može ovde svrstati bez ikakvih problema (sada možda shvatate o kakvoj je igri reč).Dok igrate ovu igru sigurno vam se neće desiti da "zagrizete" i provedete noć, dve ili tri trošeći nerve na to što vas automobil ne sluša ili zato što je neki deo veoma teško preći; verovatno da ćete se, umorni od akcije, fino i udobno smestiti i lagano odigrati nekoliko misija Runabouta. Dakle, Runabout II je igra koja vas ponovo stavlja iza volana automobila, koji ovog puta ne mora da pripada"lošim momcima", ali bez obzira na sličnost sa Driverom (ne znamo da li je slučajna ili namerna) nećete gledati animacije, birati zadatke i voziti po pravoj mapi grada. Ovo je arkadna verzija Drivera i jedina stvar po kojoj se razlikuje od svog "idejnog vođe" jeste što u nekim misijama imate konkretan zadatak (uništiti kutije predviđene za prevoz oružija koje se nalaze u skladištu i sl.) Na početku svake misije ponuđen vam je izbor prevoznog sredstva kojim ćete je "obaviti"(ne bih vam preporučio motor), a na mapi su obeležena mesta koja treba posetiti (ponekad to treba uraditi i određenim redosledom), a čućete, naravno, i neku vrstu uputstva za najlakše rešenje zadatka. Sama vožnja urađena je pomalo nerealno i dosadno, jer ćete i najteže krivine savladati jednostavnim puštanjem gasa, a kočnicu ćete upotrebljavati samo u slučajevima kada ste pred "lakat" krivinom, a krećete se brzinom od preko 200 km/h... Mesto dešavanja (čitaj: ulice grada) mnogo je živopisnije nego u Driveru a jedina stvar koja ovu igru čini boljom od Drivera jeste to što sve ulice nisu pravolinijske, ne seku se isključivo pod pravim uglom i na njima postoji život: pešaci, tezge, sladoledi, plaža... Da bi postigli nivo Reflectionsa, momci iz ove izdavačke kuće moraće još mnogo, mnogo da se potrude, jer je ovo ipak samo senka jedne legendarne igre.





Prelaženje Runabouta II podrazumeva prelaženje velikog broja misija, ali verovatno da će vam igra (iako je veoma simpatična) dosaditi jer postepeno prelazi u monotoniju, umesto u bitku sa sve težim nivoima. Krajnji zaključak mogao bi se svesti na sledeće: Runabout II je igra za mlađi deo publike (do petnaest godina) ili za sve one kojima je Driver pretežak.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	3.0	3.0	2.0	60%

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Runabout 2
Izdavač: Hot - B
Sistem: NTSC
Žanr: Trke - avantura


PlayStation

bonus vas nagrađuje

Dobitnici CD iznenađenja nagradne ankete:

1. Milan Aleksić, Borisava Stefanovića, 37000 Kruševac
2. Petar Canić, Triše Kaclerovića 14, 11000 Beograd
3. Boris Milivojević, Sremska 33, 11080 Zemun
4. Danijel Grujić, Obrada Živkovića b.b.,35260 Rekovac
5. Goran Sterčević, Braće Mićića 30, Požega
6. Emir Imamović, 21. Srpske divizije 55/27, Kruševac
7. Dejan Janković, Sonje Marinković, 23272 Novi Bečej
8. Mladen Avramović, Svetog Save 252, 12240 Kučevo
9. Vojkan Stojković, 12315 Rašanac
10. Miroslav Milutinović, Futoški put 14b, 21000 Novi Sad

CD-om iznenađenja nagrađujemo i tačne odgovore na pitanja postavljena u emisiji "Bonus nivo":

Nagradno pitanje: Ko je bio gost u rubrici "Poznati igraju" u trećem broju časopisa "Bonus"?
tačan odgovor: Dejan Matić Mata
dobitnici: Bane Stojanović (Beograd), Vukašin Radulović (Zemun), Nikola Sekulić (Beograd), Nikola Mladenović (Beograd), Nikola Sušević (N.Beograd)

Nagradno pitanje: Koliko strana ima Bonus br.3?
tačan odgovor: 76
dobitnici: Todor Zurzovan, Igor Tojić, Tanja Cvetinović, Nemanja Dimitrijević, Svetozar Stefanović

Nagradno pitanje: Gde se održao sajam E3?
tačan odgovor: U Los Angelesu
dobitnici: Srđan Belić (Novi Sad), Mikolić Đuka (Budisava), Ranko Bogdanović, Mladen Panović (Beograd), Darko Palanački (Zrenjanin)

Za sve informacije u vezi sa nagradom javite se redakciji Bonusa, tel. 340-77-12

Naš kreativni voz upravo napušta stanicu i više nikada neće stati. Sada je pravo vreme za ukrcavanje. Zato nemojte kasnije žaliti, jer mi sigurno nemamo nameru da usporimo još dugo, dugo vremena.

Najpoznatiji u prodaji video igrica BeoSoft raspisuje konkurs za novootvorena radna mesta:

• **DIREKTOR MARKETINGA** ~ do 27 godina, znanje engleskog jezika, iskustvo na polju marketinga, završena odgovarajuća škola, poznavanje osnovnih kompjuterskih programa, komunikativnost

• **ORGANIZATOR POSLOVA** ~ do 30 godina, znanje engleskog jezika, iskustvo u organizovanju poslova, završena odgovarajuća škola, poznavanje osnovnih kompjuterskih programa, komunikativnost

• **SEKRETARICA** ~ do 25 godina, znanje engleskog jezika, završena srednja škola, poznavanje osnovnih kompjuterskih programa, komunikativnost

• **PRODAVAC U MALOPRODAJI** ~ do 25 godina, znanje engleskog jezika, iskustvo u prodaji, završena odgovarajuća srednja škola, poznavanje osnovnih kompjuterskih programa, komunikativnost i strpljenje, poznavanje video igrica

• **PRODAVAC VELEPRODAJE** ~ do 30 godina, znanje engleskog jezika, iskustvo u prodaji, završena odgovarajuća srednja škola, poznavanje osnovnih kompjuterskih programa, komunikativnost i strpljenje

• **SERVISER** ~ odlično poznavanje elektronike Nintendovih, Sonyjevih i Seginih proizvoda

• **SLUŽBENIK U TELEMARKETINGU** ~ do 23 godine, završena srednja škola, znanje jednog stranog jezika, poznavanje osnovnih kompjuterskih programa, komunikativnost, ozbiljnost i puno strpljenja

• **VIŠE SARADNIKA ZA TEKSTOVE** ~ novinarsko pisanje o video igricama svih žanrova

• **DIZAJNER** ~ do 30 godina, odlično znanje kompjuterskih dizajnerskih programa (quark, photoshop, illustrator), pređašnje iskustvo, portfolio

• **VIŠE SARADNIKA ZA TEKSTOVE** ~ novinarsko pisanje o video igricama svih žanrova

• **PASIONIRANI IGRAČ** ~ video igrica, koji je pritom i veliki ljubitelj PC igara i internet genije

• **VRSNI POZNAVALAC INTERNETA** ~ izuzetno dobro poznavanje mreže (pogotovo pretraživanja), odlično znanje engleskog. Mgućnost rada iz kuće

Svi zainteresovani treba da pošalju svoju biografiju sa fotografijom novijeg datuma do što pre na adresu:



Idete li?



Poštanski fah 25
11050 Beograd 22
ili na beosoft@eunet.yu
sa obaveznom naznakom "za konkurs"

CAESARS PALACE 2000



Miroslav Đorđević



Hi, izgleda da ni jedan broj "Bonusa" ne može proći, a da mi urednik ne uvali neku kockarsku igru da opisujem. Da, da, definitivno je odlučio da me iskvari: prvo Family game pack (90% kockarska igra) za koju ste opis mogli pročitati u trećem broju, potom Midnight in Vegas u prošlom broju, a ovaj put mi je poveren Caesars Palace 2000, nastavak starog dobrog Caesars Palace-a. E, pa da vidimo šta je to ovaj put pred nama.

Kada se pre nekoliko godina pojavio Caesars Palace, nije mu bilo teško da postane najbolja igra usvom žanru na Playstation-u, iz prostog razloga što je tada postojao veoma mali broj casino igara za ovu konzolu.

Do izlaska nastavka ove legendarne igre, desile su se mnoge stvari. Momci iz 3DO studija su se potrudili i izbacili dve igre sa ovakvom tematikom: Family game pack (pretežno kockarska igra) i Midnight in Vegas (100% kazino). Takođe su bili vredni i programeri iz drugih kuća i studija, pa je danas, zbog sve ozbiljnije konkurencije vrlo teško napraviti igru koja će se sasvim superiorno popeti na tron i pri tom ostaviti svoje konkurente daleko iza sebe.



Mislim da će Caesars Palace 2000 to uspeti, jer je daleko kvalitetniji od gore navedenih igara i svih drugih konkurentskih.

Pri startovanju igre odmah u oči pada veliki broj "mini igara". Njih ima više nego u bilo kojoj drugoj igri ovog tipa. Možete igrati razne vrste video pokera, slot mašina, igara sa kartama, rulet, kreps i mnoge druge. U Caesars Palace 2000 je ispravljena greška, veliki problem od koga pati većina ovakvih igara, a to je nepostojanje help teksta ili tutorial moda. Ovde je to ispravljeno, pa će uz vas stalno biti vaš savetnik, koji će u slučaju da nešto loše ili pogrešno odigrate, na to skrenuti pažnju uz objašnjenje zašto to nije dobro. U slučaju da vam ni to nije dovoljno, uvek možete pogledati help tekst i rešiti problem.

Za razliku od najvećeg dela konkurencije, Caesars Palace 2000 je grafički dizajniran trodimenzionalno, kao što to već postaje praksa. To omogućava promenu ugla kamere i zumiranja (oba su automatska nažalost) što znatno doprinosi povećanju realnosti vizuelnog ugođaja. Zvuk i muzika su više nego zadovoljavajući i stvaraju jednu izuzetno prijatnu i laganu atmosferu, koja će vam držati pažnju dugo, dugo vremena.

Moja preporuka vam je da ako volite ovakve igre obavezno nabavite Caesars Palace 2000, pozovite neke od svojih prijatelja i provedite prijatno veče. Što se mog urednika tiče, neka slobodno nastavi da me kvari ovim kazino igrama, meni ne smeta.





1 - 4 igrača

Multi Tap 1 - 4 igrača

Ime: Caesard Palace 2000
Izdavač: Interplay
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Kazino



PlayStation



Satori Jo





Option tuning je serijal, koji nije doživeo svoje zapadnjačko izdanje, već je ostao igra samo za japansko tržište. Slično Gran Turism-u ponuđeno je mnoštvo kola, na kojima je moguće menjati apsolutno sve (odatle ono "tuning" iz imena igre). Simptomatično je da je čak i vizuelna prezentacija igre u menijima, kao preslikana iz GT 2, pa se jasno vidi odakle su autori igre crpeli ideje. Za razliku od GT-a i njegovog potenciranja realnosti upravljanjem ponuđenim kolima, Option Tuning zauzima potpuno suprotan stav i nudi arkadni metod upravljanja vozilima, a zaljubljenicima doterivanja kola nudi mnoštvo opcija. Ponuđena vozila su data pod kodiranim imenima, podeljenim u šesnaest kategorija, sa po šest vozila u svakoj, od malih kola ekonomske klase od zveri sportske klase. I staza za trkanje ima dovoljno: dvanaest- podeljenih u tri kategorije, koje karakteriše zajednička tema - planine, autoput i sl. Modova za igru ima samo dva: arkadni za jednog ili dva igrača, gde se trkate sa još četiri vozila na kompjutersko upravljanje, trku za najbolje vreme; i glavni challenge mod gde polazite od najniže klase kola boreći se protiv serije vozača (od šest do deset po odabranim kolima), različitih garaža (istih onih koje prodaju delove), i to u trci protiv jednog vozača. Postoji i mogućnost modifikovanja motora kola, ovo znači da i protivnika ima praktično neograničeno puno, dok idete od modela do modela i pobeđujete ih. Upravljanje vozilima je jednostavno, iako vrlo neuobičajeno. Pored klasične kočnice i gasa, postoji kočnica za proklizavanje, koja zamenjuje ručnu kočnicu. Igrač se u svakom trenutku oseća u potpunoj kontroli nad vozilom. Činjenica da modeli kola nisu licencirani, znači i da je moguće imati oštećenja kola pri sudarima. Ako vas je u GT-u nerviralo što kola ne pokazuju i ne trpe oštećenja, spec R vam nudi ovu mogućnost, s tim što oštećenja nisu drastična, što upotpunjuje arkadnu atmosferu igre. Vizuelno igra je zadovoljavajuća, od jednostavnih menija (koji veoma podsećaju na one iz GT 2), do utiska brzine u trkama, kao i efekti - pušenje guma u krivinama, i svetlost u noćnim vožnjama, ali se ne može reći da je grafika zaista vrhunskog kvaliteta. Staze u trkama nemaju iskakanje objekata na horizontu (tzv. pop-up) i kreću se dovoljno brzo da odaju uverljivu atmosferu. Zvučni utisak je dobar. Iako usmerena na opsesivne zaljubljenike u kola sudeći po broju mogućih menjanja delova, arkadna dimenzija igre je morala da uzme u obzir i one umerenije igrače i ponudi i ovakvu informaciju. Za klasu niža po grafici od GT igara, Option tuning nudi vrlo kvalitetnu zabavu sličnog tipa, ali ne sa akcentom na realnost vožnje, već upravo na arkadnoj zabavi.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 5 blokova

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Opt. Car Battle
Izdavač: MS²TO
Sistem: NTSC
Žanr: Trke



PlayStation

Miroslav Đorević



RadiKaL BIKERS







Prilično je veliki broj igrača kojima su krvave igre, prepune nasilja i destrukcije dozlogrdile. Oni traže neku igru koja pre svega treba da bude vesela, šarena i naravno zabavna, da uz pomoć nje odmore svoj premoreni mozak, od čudovišta, krvi i brutalnosti. Najveći problem je što je većina takvih šarenih i veselih igrica namenjena mlađim uzrastima, pa zbog toga te igre vrlo teško mogu da se dopadnu nekom od starijih igrača. Pametni ljudi su to uvideli, pa su napravili Radikal Bikers, igru koja se priključila malom broju naslova pravljenim upravo za one igrače čiji je "igrački profil" opisan u prve dve rečenice, a pri tom ne spadaju u mlađu populaciju igrača.

Kao što ste već verovatno zaključili iz naslova, u pitanju je trka motora, ali ne klasična igra takmičarskog karaktera, već nadmetanje raznosača pica u raznošenju istih i osvajanju mušterija. Da bi ste pobedili konkurenciju i zaradili koju kintu, morate prvi doći do cilja (mušterije) jurcajući kroz haos u saobraćaju, na malom motorčiću. Taj haos u saobraćaju čine mnogobrojni automobili, kombiji, autobusi, cisterne i tako dalje. Tu su takođe i pešaci, a na nekim mestima možete uočiti i kučiće, koji će pojuriti za vama lajući ukoliko prođete pored njih. Akcija na ekranu pomalo podseća na jurnjavu kamiona iz filma "Blues Brothers", s tim što svuda vozite motor. Razvaljivanje radnji, sudaranje sa drugim automobilima, vožnja po krovu kamiona, to je sve najnormalnija stvar u Radical Bikersu, ali ništa od toga nije tako brutalno i bolesno kao u npr. "Carmaggedon-u", već je sve veoma simpatično i duhovito urađeno.



Staza ima desetak i podeljene su na tri grada. Svaki grad je dobio ime po nekoj pici, tako da je prvi Margarita, drugi Kaprićoza, a treći (najteži) Dijabola. Pre početka igre osim izbora staze ponuđen nam je izbor vozača, koji su grafički mogli biti bolje urađeni. Razlike između njih ne postoje, tako da je potpuno svejedno koga ćete izabrati.

Ukupno uzevši, igra grafički izgleda sasvim pristojno, boje su jake i šarene, a zamerka se može uputiti na poprilličan broj bagova i traljavu uklopljenost poligona. Slabosti grafike u potpunosti nadoknađuje fenomenalan zvuk koji prati igru. Muzika je uglavnom rok tipa, što baš i nije uobičajeno za trke (ne računajući GT) i veoma je kvaklitetna, isto kao i svi zvučni efekti. Komande su veoma jednostavne (u osnovi samo dva tastera + levo, odnosno desno), što omogućava lako privikavanje na iste.

Kao što je u uvodu rečeno, Radical Bikers je igra za starije, a ne za mlađe igrače, zato što su neki nivoi veoma teški i samim tim mlađima verovatno teže za savlađivanje. Ovu igru preporučujem svima koji žele da se odmore od ubijanja i nasilja, i da se zabave jednom maestralnom vožnjom kroz gužvu u saobraćaju.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	3.5	4.0	4.5



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Radical Bikers
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Ulična trka motora





Uroš Tomić

Legend of Mana



Nekada davno je postojalo jedno drvo... postojalo, pošto više ne postoji i takvo drvo možda nikada više neće postojati... drvo magijske energije - mane... To drvo se pretvorilo u prah i netragom nestalo. Ali je zato mana nastavila da postoji u mnogim oblicima, kroz moćne magije i mana kamenje, moćne artefekte koji otvaraju sam svet i stvaraju ga... Drvo je bilo simbol ljubavi i razumevanja, a sada se vode ratovi i mana polako bledi i nestaje, neko mora da povrati ravnotežu, da vrati drvo ili da ga ponovo posadi, rekonstruiše...

Da li je to moguće, probuditi one koji večno spavaju, vratiti ih u budno stanje, a da oni i ne znaju da su bili odsutni, da si im pomogao...

Još jedno veliko ostvarenje renomirane kuće SquareSoft koja se specijalizovala i usavršila na polju FRP i RPG igara, koje se lagano ali sigurno vraćaju na kompjutersko tržište i tržište konzola. Bum koji je svojevremeno izazvala pojava Stonekeepa i oživljavanje ovog žanra koji je bio na izdisaju imali su i veliki uticaj na firme koje prevashodno proizvode igre za konzole... Konzole nisu stvorene za igre kave su strategije u stvarnom vremenu, one su više za simulacije svih vrsta, akcione i pucačke igre i, naravno, FRP/RPG žanr.



Legend of Mana je predivni, bajkoviti RPG sa raznovrsnim magičnim življem, stvorenjima fantastičnog izgleda i moći... Na početku birate da li ćete da vodite muški ili ženski lik, koji se razlikuju i po izgledu. Vodite neko čudno humanoidno stvorenja koje svojim izgledom podseća na vilenjaka, ali kao da nema osobine nijedne od ovih rasa... Nakon odabira lika, birate oružje koje biste želeli da on nosi sa sobom. Stoje vam na raspolaganju nož, mač, sekira, dvoruki mač, dvoruka sekira, koplje, štap itd. Pošto je sve animirano i ima standardno "mangovit" izgled, možete sami pretpostaviti kako sve bajkovito i preslatko deluje... Čak i borba u igri je nekako pozitivna.

Na svakom nivou se upoznajete sa likovima, ali prvo da vam predočim kako ide sam početak.

Po odabiru lika dobijate poštansko sanduče (mailbox). Otvara vam se mapa na koju ga stavljate i posle kratke animacije tu vam se pojavljuje vaša kućica, baza operacija.

Kada obiđete svoj novi dom, shvatite da tu ima mnogo toga da se vidi i uradi... U kući možete da sačuvate igru, prelistate dnevnik sa događajima koji upotpunjuje vaš mali kaktus sa kojim pričate, možete da obiđete arhivu i upoznate se sa svime šta vam stoji na raspolaganju, a ima toga mnogo... Materijali i resursi, predmeti za ojačavanje vašeg napada i odbrane, primarne i sekundarne sirovine, praškovi, kamenje, drvo, rđa, gvožđe... tu možete i da proverite koje ste neprijatelje već sretali i koji vam likovi mogu negde pomoći, saznati koje vam tehnike i mogućnosti stoje na raspolaganju i još mnogo, mnogo toga. U neposrednoj blizini kuće su i ulazi u radionicu i koral u kome držite zveri, a i neki simpatični čika koji vam sa vremena na vreme nešto kaže.

Kada se malo prošunjate kroz kuću, naći ćete predmet, prvi u nizu artefekata koji vam kasnije otvaraju nivoe na mapi. Naime, svaki predmet koji dobijete po okončanju neke misije (a obično ih dobijete po dva) u stvari vam je novi nivo, samo treba da ga pokupite sa poslužavnika kada izađete na mapu (world map) i postavite ga na neko polje. Polje na koje je moguće postaviti predmet je beličasto, pa tako nećete imati većih problema oko toga. Po postavljanju i kratkoj animaciji vidite novi deo mape, novi grad, novi nivo... A u svakom ima nešto da se uradi, neko da se istera sa sveta živih, da se reši neka zagonetka (koja nije posebno teška), da se nekome pomogne ili da se neko spasi...

Što se samog igranja tiče, idete od mesta do mesta, srećete raznovrsna stvorenja, borite se s raznim fantastičnim neprijateljima, bosovima i kraljicama nivoa. Kraljice i "glavonje" su gotovo uvek makar 5 do 6 puta veći od vas, što nas samo vodi do zaključka da um caruje, snaga klade valja... Krećete se pomoću kursora ili analognog kontrolera, na krst su vam razmeštene akcije (pričanje, otvaranje vrata, startovanje nekog menija), na krug trčite, a na kocku otvarate meni... Meni koji ovde otvarate je sveobuhvatan i na njemu se nalaze podaci o svemu što imate kod sebe, svim talentima kojima raspolažete, inventaru, sposobnostima, ličnoj energiji i izdržljivostima, napadu, odbrani... Na opciji "skill" raspoređujete kojim ćete sposobnostima da se služite, a korišćenjem svake sposobnosti otvaraju vam se novi talenti, sposobnosti i majstorske tehnike. Njih takođe sami raspoređujete na dugmiće, ali tako da vam je uvek jedno dugme za običan i jedno za



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Ime: Legend Of Mana
Izdavač: Squaresoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG





super napad, preostala dva su vam za talente i mogućnosti, a L1, L2, R1 i R2 vam služe za magijske i borbene tehnike. Eksperimentisanjem i mešanjem mogućnosti, tj. njihovom raznovrsnom upotrebom možete da ovladate velikim brojem borbenih tehnika (ima ih preko 200) i tako postanete veliki ratnik. Neke od njih su skok, čučanj, zalet napred ili odskok unazad, borbeni poklič, dupli skok itd. Jak i specijalni napadom primenjujete u skladu sa time koje oružje imate kod sebe (a oružje je moguće kupovati i stalno unapređivati), regularni napad se sastoji od tri zamaha koji su različito usmereni i oni vam popunjavaju skalu standardnom brzinom. Super napad je već druga priča, udarac je jači i više enrgije oduzima, ali vas usporava, jer posle takvog udarca vaš heroj mora da predahne. Kasnije, kada postane veštiji borac, na raspolaganju će mu biti veći broj udaraca, ali će morati da kombinuje smerove i lomi neprijatelje razornim napadima. Korišćenje super napada brže popunjava ranije pomenutu skalu, koja je veoma važna. Naime, kada se skala popuni, to znači da je mladi "baja" dovoljno razjaren i lud i da može da se koristi nekom ubilačkom tehnikom. Tada pritiskom na L1, L2 ili gde ste već namestili da vam specijali budu, oslobađate moćan napad koji prati lepa animacijica i posle koga obično raščlanite neprijatelja na činioce. Što se više i češće borite, to vam iskustvo više napreduje i usavšava se, skaču vam nivoi i razvijaju se nove sposobnosti. Kasnije eksperimentima možete mnogo toga da pojačate i "odradite", ali neću vam sve tajne otkriti, najviše mrzim kada neko previše govori ili ispriča sam kraj igre ili filma... Grafiku sam već okarakterisao kao "mangovitu", animiranu i bajkovitu, preslatka je i po mojoj oceni i po oceni osoba kojima sam je pokazao. Likovi su dobro nacrtani, komični, lepi, hrabri i svaki ima ponešto za vas ili neke veze sa vama. Muzika i zvučni efekti su istog kvaliteta. Fantazijske teme, borbene teme, relaksirajuće (za kod kući), zvučni efekti u borbi i pri aktiviranju nekoga i nečega, sve je veoma zadovoljavajuće.



O igrivosti i atmosferi i ne treba da govorim, atmosfera je vesela, igrica je šarena, lepo animirana i usklađena, jedino malo analogija "zeza" ali ništa preterano...

Ali kao što svi znamo, ništa nije savršeno... nažalost...

Neke misije nisam mogao da pokrenem, a neke iako sam ih pokrenuo, ili su se usput blokirale ili se ti nivoi učitavaju preko 10 minuta (toliko sam najduže čekao, za svaki slučaj). Ali se najiskrenije nadam da je to bila loša kopija ili da nešto nije bilo u redu sa mojim "čitačem" jer igru ni zbog ovoga ne vredi zaobići (a kamoli preskočiti).

Ja joj dajem sve pohvale, stvarno je zabavna i sjajna, uzmite je, igrajte je i nećete pogrešiti, a ja da se još jednom zahvalim šefu što mi je dao igru žanra koji najviše volim...



Ronaldo V-FOOTBALL



Uroš Tomić



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: Ronaldo V-Football
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal

Nikada nisam voleo da vređam igre i proizvođače koji ulažu vremena i novca u razvoj ''industrije zabave'', ali neke stvari se stvarno ne mogu tolerisati... Jedna od njih je ova igra, naizgled običan, možda bi se moglo reći i dobar fudbal, ali da li je stvarno tako? Da li je to uopšte i zaslužilo da se zove fudbal? Nažalost.... Od svega najmanje tolerišem kada se proizvođači oslanjaju na slavu ili ime igrača i ostvare profit bez truda, a to je upravo ovde slučaj... Komercijala, drugari, komercijala... Nisam neki ljubitelj Ronalda, nikada mi nije bio simpatičan, ali nije stvar u njemu (ni u komentatoru koji izgovara njegovo ime sa posebnom toplinom...), već u forsiranju igrača i njihovih obožavatelja da kupe robu samo zato što na njoj piše "Ronaldo". Što se same igre tiče, nije ništa revolucionarno... Svojim izgledom i izvedbom podseća na more sportskih simulacija koje haraju domaćim tržištem, interfejs i opcije su iste, stare, prežvakane, dosadne, spore... Sve to i još šaka razočarenja na samom kraju, nepoklapanje imena i boja zastava. Tim koji je radio na razvoju igre nije uspeo da pronikne u raspored boja na zastavama, pa su stoga boje naše i Hrvatske reprezentacije ispremetane... Osim toga, svaki sudija nas ima ''na nišanu'' i najviše vole da nam pokazuju razliku između crvene i žute boje (isto kao i u stvarnosti, pa se makar tu može reći da je igra nešto i pogodila)... Komentatori sve vreme govore, muzika je brza i latinska, publika baca baklje na teren neposredno pred kraj susreta... Svega tu ima, samo još fale pop sa štapom i Mađar sa bradom. Atmosfera je nekako sumorna, možda zbog toga što sam sve vreme birao da na terenu ima magle, mada, mora da nije to, pošto i kada sam podesio vreme na ''sunčano'' još uvek je bilo sivo, sumorno i depresivno... a još i Ronaldovo lice na svakoj sekvenci kada igra učitava... stvarno sablasno. Jedino nekakva igrivost, jer da nije bilo nje, ja ovaj disk ne bih vratio u redakciju i po cenu samog otkaza, već bih ga zapalio javno i pred svima, zapalio ili pregrizao zubima na pola. Kada se igra čo'ek na čo'eka igra dobija neku draž, a i ne zadržava je preterano mnogo, već samo nekoliko utakmica... Svakako sam bio grub, neobjektivan i strašno razočaran u igru, da nije bilo toga, zubobolje i utakmice sa Špancima možda bih i nahvalio ovaj tužni primerak najcrnjeg šunda, ali - šta da se radi... I ja sam čovek, i meni je dozvoljeno da grešim...











Miljan Lakić

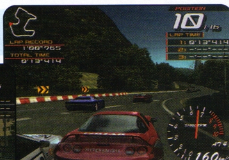
RIDGE R



Poslednji nastavak Namcovog serijala, ovog puta na PlayStationu 2.

Simulacije vožnje su zaista jedan specifičan žanr. Za njih slobodno možemo reći, da kad neka programerska kuća ne zna koju vrstu igre da pravi, onda se seti ovog žanra. Rezultat ovoga je taj da igre ovog tipa stižu svakog meseca u neograničenom broju, ali da malo koja od njih vredi pažnje pored nekoliko vrhunskih dostignuća, koja čvrsto drže tron. Mišljenja o broju jedan su podeljena između Gran Turisma (za one koje vole istinsku simulaciju), preko Need for Speeda (za one malo manje zahtevne), do Ridge Racera (za one koji žele čistu akciju bez imalo fizike). Dakle, postoje tri pravca sa solidinim brojem poklonika iza svakog od njih.





Na PlayStationu 2 za sad imamo zastupljen samo Ridge Racer, pa svi oni koji vole ovu vrstu vožnje imaju čemu da se raduju. Ridge Racer serijal datira još iz prvih dana Playstationa i tada je takođe bio prvi u žanru, s tim da je tada žario i palio, a sada se samo tretira kao još jedan nastavak. Na žalost, Namco teži mnogo više u pravcu usavršavanja, a mnogo manje u pravcu inovacije, pa se formula uspeha Ridge Racera nije mnogo promenila tokom godina.

Novi Ridge Racer je lansiran uz PlayStation 2 i po mnogima je bio jedina igra super A kategorije na lansiranju. Pitanje ostaje, da li je najbolji u seriji ili je u pitanju samo facelift stare dobre igre?

Od trenutka kada se igra učita, očigledno je da se stvari nisu promenile, sem uvodnog menija. Sam izgled igre je zapanjujuće sličan prvom Ridge Raceru, a kontrole su potpuno iste kao i ranije. Vizuelno, stvari su napredovale kako je i tehnologija napredovala, uvodna animacija je lepša i prezentirana u real time-u (jedino što bi devojka iz uvoda teško mogla da reklamira neki šampon s obzirom na izgled njene kose), automobili po kvalitetu izrade i broju poligona podsećaju na Gran Turismo (mada bi ih moglo biti više), pre trke pri izboru auta možete videti i motor. Možete ga rotirati u 3D i pogledati iz svih uglova. Automobili nisu licencirani, pa nećete videti prava imena modela, ali oni koji se razumeju u automobile lako će prepoznati autentične mašine. Animacija je super glatka sa 60 frejmova u sekundi, staze nadleće helikopter koji prati trke, u pozadini se može videti avion koji sleće, ambijent se realno oslikava na površini automobila, za razliku od fiksnog osvetljenja u Gran Turismu. Ali nedostatak raznovrsnosti staza je stvarno veliki propust. Staze su vrlo dugačke, pa ćete posle određenog vremena imati utisak da sve vreme vozite jednu istu stazu sa ponekom novom krivinom tu i tamo. Namco je kreirao veliki grad sa stazama, koje ga presecaju, ali sa izuzetno malo raznolikosti. Tokom vožnje imaćete informacije o prolaznom vremenu, koje vrlo pod-



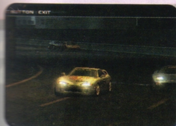
Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	420KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: Ridge Racer V
Izdavač: Namco
Sistem: NTSC
Žanr: Trke



RACER V



sećaju na televizijski prenos sa dozom humora, jer dok vi vodite u trci, na displeju se prikazuje vaše vreme, a ispod vremena ste vi prikazani kao Pacman kojeg jure duhovi, a dok sustižete protivnike vaš Pacman progoni duhove.

Osećaj brzine je dobar, ali samo donekle, jer kako ostvarujete progres u igri i dobijate moćnije i brže mašine nema daljeg osećaja ubrzanja, koji logično očekujemo.. Nedostatak koji se pojavio u ovom delu igre je taj da je izbačen retrovizor, pa ćete pogled unazad morati da ostvarujete pritiskom na L dugme. Napredak u igri, sem što omogućava pristup novim mašinama, otvara i nove modove, kao na primer Duel mod u kojem se takmičite sa drugim automobilima i pobedom ih osvajate. Tu su i Endurance trke, kao one iz Gran Turisma i mogućnost za dodatne modifikacije automobila. Samo ne očekujte čudo, u pitanju su samo nove boje i brojevi na vratima. Stvar koju još nismo videli ni u jednoj drugoj igri je da vam se beleži ukupna kilometraža. A specijalno iznenađenje vas čeka kada budete prešli prvih 3000 km. Tada vam se otvara skrivena opcija Pacman racinga, koja je jedna od najzabavnijih pod igara, koje su se ikada pojavile. Vrlo dobar potez Namcovih programera.

Replay opcija urađena je po uzoru na Gran Turismo, pa je gledanje sopstvene vožnje iz drugih uglova uz pomoć hardvera PlayStationa 2 pravo uživanje.

Pa kakav je sam gameplay?

U pitanju je nešto u čemu Namco nikada neće napraviti grešku. Osećaj za vožnju u ovoj igri morate steći dužim vežbanjem, jer se igra ne povinuje u potpunosti zakonima fizike. Ali, sve je to u korist gameplaya. Kada se malo naviknete na kontrole, igra postaje izuzetno zanimljiva. Kada budete u potpunosti savladali power slide tehniku vožnje prosto ćete poludeti za igrom. Na Ridge Racer se mnogo lakše navikava od Gran Turisma, pa i potpuni početnici mogu osetiti draži ove igre. Različiti automobili se različito voze, pa svako može pronaći auto koji odgovara njegovom stilu vožnje, što takođe doprinosi brzom prilagođavanju igri.





Ostale promene su samo kozmetičke prirode. Namco je odustao od prvobitno napravljene muzike i ubacio neke japanske i evropske tehno mikseve.

Igra je ipak dobra, ali joj fali ono što je imao Ridge Racer onda kad se pojavio, a to je neki jedinstveni osećaj, koji se teško može opisati. Konačno Ridge Racer V je grafički impresivan, ali mu je gameplay ovog puta slabija tačka. Ipak, ne možemo očekivati previše od igre prve generacije.



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*









Miljan Lakić

DEAD OR ALIVE 2

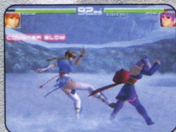
U svetu igara su se povodom ove igre razvile burne polemike. Reč je o tome, da li je bolja verzija ove igre u izvedbi za Dreamcast ili PlayStation 2. Mi ćemo se zadržati malo na toj temi, ali glavnu stvar ćemo reći odmah na početku, bez obzira koja verzija je bolja ova igra generalno gledano ne može ni izbliza da se uporedi sa Tekken Tag Tournamentom.

Sad kad smo rekli najvažnije, vraćamo se na temu. Rasprava na temu da li je bolja verzija za Dreamcast ili PlayStation 2 je zanimljiva sa stanovišta hardverskih mogućnosti ova dva sistema i samo doliva ulje na vatru, na temu koja je konzola bolja, zbog predstojećeg rata između četiri konzole nove generacije (misli se na Dreamcast, Playstation 2, X-Box i Dolphin prim. aut.). O ovome je dovoljno reći da čim se vodi rasprava na tu temu da je razlika mala, što nam govori da će kao i uvek pobedu odneti konzola sa najboljim igrama, a ne hardverski najmoćnija. Verzija za PS2 je prerađivana više od 6 meseci od strane Ninja Teama (Tecmovog internog development tima), pa uprkos superiornijem hardveru nema bitnijih razlika u verzijama za ove dve konzole.



Sada više o samoj igri. Dead or Alive 2 je solidna tabačina, tu nema spora.

Upravljanje u ovoj igri je, što je i logično, drugačije nego u Tekkenu, pa zahteva određeni vremenski period privikavanja. Ali i posle tog perioda ostavlja utisak nespretnosti, mada ovo je samo moje mišljenje, neko se sa ovim neće složiti. Sve kombinacije napada se izvode preko istih dugmića uz varijacije na krstiću. Postoje i napadi sa tri ili četiri dugmeta odjednom, ali tek su oni nezgodni za izvođenje.





Kad je izbor likova u pitanju, ova igra privlači pažnju još od prvog dela, zahvaljujući tome što je sastav boraca ravnopravno podeljen po polovima, gde posebno ženski pol daje zanimljivost ovoj igri. Jedna od glavnih junakinja Hellena će vam svojim dekolteom definitivno ometati koncentraciju pri borbi. Ali ništa ne brinite i vašem će protivniku takođe. Različite kostime za junake i junakinje ćete morati da uspešnim borbama otključate. Ali neki će stvarno biti vredni truda. Nivoa ima nešto više nego u Dreamcast verziji, da budemo precizniji tri komada, The Crimson, The Prairie i The Koku An. Nivoi imaju jednu zanimljivu karakteristiku koja se sastoji u tome da se sastoje iz više platformi. Dakle, u borbi borci mogu izleteti kroz staklo i pasti na platformu niže i tamo nastaviti borbu.



Stvar o kojoj se takođe puno pričalo ovih dana je nedostatak anti-aliasinga u prvoj generaciji igara za PS2. E, pa upravo jedan od najboljih primera za ovo je ova igra. Efekat stepenica se stvarno može primetiti, ukoliko ne igrate PlayStation 2 na televizoru ekrana 37cm preko N-Pal konvertora (ako ste imali za PS2 biće tu i za neku Sony Wegu).

Zvuk u igri se sastoji od cijukanja i vriskanja, pa se i ne može nazvati impresivnim.

Posle svega možemo samo reći da i pored svog truda koji su momci iz kompanije Tecmo uložili, Tekken i dalje čvrsto drži mesto broj jedan.



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	420KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

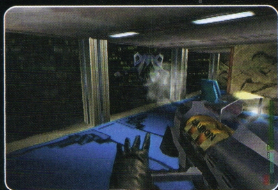
Ime: **Dead Or Alive 2**
Izdavač: **Tecmo**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Tuča**





Gradimir Joksimović

PER D

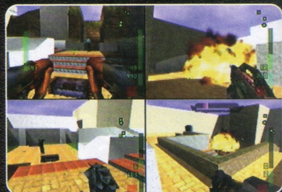


Kada su u pitanju 3D pucačke igre, na N64 ima ih taman toliko da se mogu nabrojati na prste jedne ruke. Onih kvalitetnijih je, naravno, još manje; među njima se najviše ističe Rareov hit od pre tri godine, Golden Eye 007. Tada revolucionaran program omogućio je vlasnicima Nintenda da po prvi put osete čari modernih FPS igara, u kojima su PC korisnici već uživali godinama. Igra se zasnivala na istoimenom filmu o tajnom agentu britanske obaveštajne službe. Osim Bondovog lika, programeri su preuzeli i većinu oružja, modernih aparata i dodataka koje nosi 007, pa nije bilo teško uživeti se u ulogu najboljeg špijuna na svetu. Druga važna karakteristika bio je napredan režim za više igrača koji je, po svemu sudeći, najviše doprineo da Golden Eye 007 postane jedna od najprodavanijih igara za N64.

Danas, kada se polako približavamo završnom stadijumu petogodišnjeg životnog ciklusa Nintenda 64, s druge strane La Manša, bez mnogo pompe i pretencioznih najava, stigao je nastavak legende. Doduše, u novoj igri nema traga od gospodina Bonda, ali zato ima više oružja, raznovrsnijih nivoa i multiplayer arena, inteligentnijih botova (protivnika kojim upravlja procesor) i kooperativnih režima, više opcija i bolje priče. No, krenimo redom.

Pre svega, Perfect Dark nije jednostavan klon Golden Eyea; bolje je reći da se radi o evolutivnom pomaku. Istini za volju, igru pokreće unapređeni Bond engine, zbog čega postoji čitav niz sličnosti između starog hita i nove igre. No, sva dublja poređenja ne bi bila na mestu, jer Perfect Dark do kraja poštuje sve kriterijume moderne FPS igre, što je pravi dokaz da u Rareu protekle dve godine nisu sedeli skrštenih ruku. Zamislite predivno konstruisane nivoe, dvostruko bolju AI rutinu, intrigantnu priču, koja u epicentar stavlja male zelene i neizbežna vladina zataškavanja (bilo kuda, Dosije X svuda), savršenu težinsku usklađenost. Dalje, tu je proširen multiplayer mod, koji omogućava i najsitnija podešavanja, spektakularna oružja, različiti modeli igrača, skoro 20 deathmatch arena i čitav niz unapređenja, koja će od ov igre napraviti potpun mega hit.

Glavni junak igre je tajni agent Joanna Dark, vrhunsk operativac, kojoj je matični institut Carrington namenic ni malo jednostavan, ali neosporno zanimljiv zadatak Joanna se tajno infiltriše u unutrašnjost misteriozne korporacije Data Dyne, za koju se smatra da sa vladom radi na zataškavanju projekta razvoja oružja za masivno uništavanje, baziranoj na vanzemaljskoj tehnologij (da li smo ovo već negde čuli?). Za početak, potrebno je stupiti u kontakt sa izvesnim doktorom Carollom naučnikom koga vladini ljudi drže unutar korporacije mimo njegove volje. Međutim, kako to obično biva



stvari kreću nepredvidivim tokom, a Joanna se iznena da nalazi u opasnoj situaciji iz koje je mogu izvući sa mo dobro oružje, precizno oko i brza ruka.

Poput Bonda, Joanna u svom arsenalu ima raznovrsna oružja i niz korisnih dodataka u inventaru, koji se obo gaćuje nakon završetka misije. Vatrena oružja i dodat na oprema su impresivni, a svako od njih ima predno sti i mane. Uzmimo za primer Far Sight, đavolski zgod no oružje, kojim protivnike vidite kroz zid kao na rend gen aparatu, ali ga zbog inertnosti ne možete koristi za gađanje neprijatelja u pokretu. Cyclone je isto tak moćna pucaljka, kojom ćete bukvalno oduvati ne srećnika koji vam se nađu na putu, ali je zato proce punjenja municije previše dug i može vas koštati živo ta. Tokom igre ćete, shodno scenariju, nailaziti i n oružja vanzemaljskog porekla, poput lasera i sličnih fik tivnih naprava. Što se špijunskih spravica tiče, najviš koristi ćete imati od Cam Spy pokretne kamere koj služi za izviđanje terena.

U režimu za jednog igrača, igra je dobro sklopljena priča je celishodna, a misije su raznovrsne, interesan ne i ne previše obimne. Dizajn nivoa varira više nego bilo kojoj sličnoj igri, uključujući i naslove za P računare: zadatak počinjete u prostorijama korporacij



1-4 igrača istovremeno



Dizajnirano za N64 Expansion Pak



Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Perfect Dark
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Avantura



...FECT DARK"



da bi se već u narednoj misiji našli na terenu, gde se srušio NLO, potom i u samoj letelici, futurističkom Čikagu, pa čak i na drugoj planeti. Svako okruženje ima karakteristične čuvare i protivnike, pri čemu se lica neprijatelja nasumično generišu. Zahvaljujući tome nećete do besvesti ubijati na hiljade klonova jednog te istog lika, već će svaki napasnik imati po neku karakterističnu crtu. Time se čak ni veličine kao što su Unreal Tournament ili Soldier of Fortune (obe sa PC-ja) ne mogu pohvaliti. Ukoliko igrate u Agent režimu, verovatno nećete imati poteškoća da do kraja igre stignete za nekoliko sati. Međutim, pravi izazov i kompletno uzbuđenje može se doživeti samo u okviru Perfect Agent moda. Na primer, ako u lakšem režimu igrate nivo Deep Sea, imaćete samo tri cilja: reaktivirati teleportale, onesposobiti Cetansko mega oružje i pobeći sa broda. Ako imate petlje da probate Perfect Agent varijantu istog nivoa, moraćete još da obezbedite kontrolnu sobu i izvučete doktora Carolla pre nego li napustite brod, što nije ni malo lak zadatak.

Perfect Dark je toliko nakrcan raznoraznim opcijama, da se prosto pitamo kako ne eksplodira. Trenažni režim odvija se u okviru instituta Carrington, gde se natenane upoznajete s kontrolama i vežbate gađanje, a solo režim sadrži sedamnaest misija i tri puta toliko zadataka. Tu je, zatim, Combat Simulator, podigra koja se sastoji od tridesetak unapred režiranih situacija u kojima do izražaja dolaze vaše taktičko-borbene sposobnosti (ovaj režim se toliko razlikuje od osnovnih misija, da bi "ladno" mogao da prođe kao igra za sebe). Ljubitelji deathmatch okršaja mogu bez po muke kreirati sopstvene arene i botove - možete definisati postavu, scenario, "inteligenciju" protivnika, oružje koje će se koristiti, sistem bodovanja i drugo, a sve to možete raditi i u režimu za više igrača. Iskreno rečeno, i bez pola opcija koje ima, Perfect Dark bi i dalje bio najbolji program kojeg je vaš N64 ikada "sažvakao". Ne smemo zaboraviti ni kooperativni režim, u kome vam se pridružuje saigrač uz čiju pomoć ćete lakše stići do cilja. I konačno, tu je Counter-Operative režim sa scenarijom, koji kao da je preuzet iz filma Matrix. Radi se o duel igri za dva igrača, gde jedan preuzima ulogu Joanne, dok drugi "skače" iz jednog lika u drugi, napadajući neprekidno sa svih strana.



Režim za više igrača je potpuno savršenstvo i prevazilazi Golden Eye u svakom pogledu. Veličanstven dizajn arena, pametna oružja i brzo kretanje pružaju iskustvo koje prevazilazi čak i neprikosnoveni Quake 3. U modu za dva igrača, uz nekoliko dodatih botova, animacija je sasvim glatka i sa te strane nećete imati nikakvih problema.





Čak i ako dodate nekoliko botova, brzina će biti podnošljiva, doduše uz nešto izraženija "seckanja". Kada pokrenete igru za četiri igrača, bez ijednog kompjuterski vođenog protivnika, fps vrednost ćete održavati u granicama igrivosti. Međutim, sa nekoliko botova više, brzina iscrtavanja drastično opada do nivoa kada se više ne može igrati. To je sasvim razumljivo, s obzirom na ograničene mogućnosti Nintenda 64, zbog čega treba ostati umereno zahtevan.



Visok kvalitet grafike i zvučne podloge su neosporni. U odnosu na Golden Eye, Perfect Dark ima detaljnije nivoe, kvalitetnije teksture, kompleksniju arhitekturu, svetlosne efekte, koji štede procesorsku snagu bez gubitaka, dinamičko osvetljenje, veći broj poligona, detaljnije i prirodnije animacije (posebno kada je u pitanju oružje), kvalitetniji zvuk itd. Da ne gnjavimo previše - ako imate N64, onda morate imati i Perfect Dark.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	5.0	5.0



Gradimir Joksimović

METAL GEAR SOLID



Jedan od najprodavanijih naslova za NES i PlayStation konzole pojavio se nedavno u verziji za GameBoy Color (GBC). Konami je ovoga puta uradio pristojnu konverziju, ako se uzmu u obzir sva ograničenja ove mini konzole.
Osnovni zaplet se ne razlikuje od originalne igre. Solid Snake mora da eliminiše gomilu terorista koji pripadaju organizaciji Gindra Liberation Front. Konačni cilj je stići do Metal Gear-a, moćnog oružja, koje mora biti uništeno, inače ode mast u propast. To, naravno, ni izbliza neće biti tako jednostavno - postoji bezbroj stupica, čuvara, izgladnelih pasa, zagonetki... Tu su i četiri Čuvara, koji će vas propisno preznojiti.
Interfejs je odlično konfigurisan, pa nećete imati nikakvih problema sa učenjem komandi i izvršavanjem zadataka (sve je potanko objašnjeno). Igrivost je visoka, kao i u verzijama za "velike" konzole. Kombinacijom šunjanja, oružane borbe, neizbežnih spasavanja i nešto mozganja, prolazite kroz seriju linearnih misija, sve do samog Metal Gear-a. Jedino morate prihvatiti limite, koje postavljaju grafičke mogućnosti GameBoy-a, jer ćete u suprotnom biti razočarani. Pre početka igre možete usavršiti svoje sposobnosti u okviru trenažnih misija, koje testiraju vaše umeće šunjanja, pucanja i dr. Posebna pogodnost je što Metal Gear Solid možete igrati u paru s prijateljem, i to na dve konzole, koje se mogu spojiti specijalnim kablom. Takođe, postoji i varijanta igre za dva igrača na jednoj konzoli.



Grafika je jednostavna i dopadljiva, ima nekoliko simpatičnih animacija, ali se ipak stiče utisak da se na vizuelnom aspektu igre moglo još poraditi. Zvučni efekti su vrlo dobri. Sve u svemu, bez obzira da li ste se ranije sretali s Metar Gear Solidom, savetujemo da probate i Gameboy varijantu, ako ni zbog čega drugog, a ono zato što je možete igrati kad i gde zaželite.



Ime: Metal Gear Solid
Izdavač: Konami
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Avantura

GB Color

Gradimir Joksimović

Wacky Races

Srećnici koji mogu da uživaju u blagodetima kablovske televizije, sigurno se sećaju crtaća po imenu Wacky Races, u kome jednu od glavnih uloga tumači kudravo kuče Muttley, ili ti Draguljče, po naški. Otkako je Cartoon Network, na našu veliku žalost, skremblovan, mislili smo da se nećemo skoro sresti s likovima ovog otkačenog crtaća. No, programeri Infogramesa iznenadili su nas arkadnom igrom u kojoj se pojavljuju junaci ovog Hanna-Barberrinog serijala, koji se na televiziji prikazuje još od 1968. godine.



Wacky Races je trkačka igra, koja se od mase ostalih izdvaja svojim tehničkim kvalitetom. Pozadinska grafika je izrazito koloritna, staze su raznovrsne, a postoji i čitav niz dodataka (oružja), koji se mogu pokupiti na putu. U igri postoji ukupno devet deonica i osam automobila (na žalost, neki od njih se mogu otključati tek nakon završenog Crazy Cup takmičenja), a od likova koje možete birati pojavljuju se Muttley, narogušeni Dick Dastardly i nalickana Penelope Pitstop, mada se kasnije pojavljuju i ostali znanci. Što se takmičenja tiče, postoji četiri režima: arcade (borite se za jedan od tri kupa), endurance (vozite osam krugova, a na kraju svakog poslednji koji prođe kroz cilj biva diskvalifikovan), championship (takmičenje na poene) i time trial (vožnja na vreme).



Grafika je zaista sjajna, štaviše reklo bi se da je Wacky Races vizuelno najbogatija trkačka igra na Gameboyu. Dizajnu staza takođe je posvećena dužna pažnja, posebno kada su u pitanju prepreke i teren kraj staze. Muzička podloga izvlači poslednji atom snage iz konzole, i po kvalitetu se može porediti čak i sa osmobitnim računarima, poput ZX Spectruma. U globalu, Wacky Races će potpuno zadovoljiti sve one koji žele atraktivnu vožnju, naročito ako spadaju u ljubitelje istoimenog crtaća.







Ime: Wacky Races
Izdavač: Infogrames
Veličina: 8 Megabita
Žanr: Trke

GB Color



Šta je zajedničko svim brojevima časopisa bonus?

Svi dosadašnji brojevi su izašli 4. u mesecu.

Od sledećeg broja, koji će se posle letnje pauze pojaviti na kioscima tek

25. AVGUST

svaki sledeći broj vašeg omiljenog časopisa za konzole naći ćete na svim prodajnim mestima svakog 25. u mesecu.



U bonus broj 6 vas pored znanih rubrika očekuju i mnoge nove, opisi igara, posteri, neki novi konkursi i mega nagradna igra u kojoj je

glavna premija -

Zato, od sada potražite bonus svakog 25. u mesecu.



Gradimir Joksimović

Space Channel 5



Iako se o igri Space Channel 5 intenzivno govori gotovo punih godinu dana, dok se konačno nije pojavila u prodaji niko nije imao pravu predstavu o čemu se zapravo radi. Precizno definisati ovu igru i svrstati je u neki postojeći žanr zaista nije lako. Reči Tetsuya Mizuguchija, glavnog producenta, oslikavaju srž ovog neobičnog projekta: "Kroz igru Space Channel 5 poslao sam svetu poruku mira, ljubavi i sreće. Mogu reći da će to biti igra koja će probuditi iskrene emocije kod svakog ko joj bude posvetio vreme". Ovom, na izgled pretencioznom i nedeovoljno konkretnom izjavom, Mizoguchi je dao najbolji opis onoga što donosi Space Channel 5. Počev od jedinstvenog idejnog koncepta, preko vrhunske izrade, do neponovljive atmosfere, sve je nasvakidašnje. Svojom originalnošću, pre svega, ovaj program je opravdao sve reči pohvale koje su mu upućene od kako se pojavio na policama.

Space Channel 5 je, ma koliko to čudno zvučalo, muzička igra. To, naravno, ne znači da se kao protagonisti pojavljuju zečevi koji repuju ili jaganjci s električnim gitarama, naprotiv - muzika je, u pravom smislu reči, ključni elemen celokupne akcije. Kvalitetna uvodna animacija objaš njava osnovni zaplet. Igrač se na lazi u ulozi Ulale, seksi reporterk Svemirskog kanala 5, koju kras ružičasta kosa i, što je još važnije ultra kratka mini suknja u kojoj iz gleda daleko izazovnije nego št je Lara Croft ikad bila (obožavaoci dotične gospođice neka nam oproste). Problemi nastaju kada najveći de poznatog svemira, od intergalaktičkih hodnika do ve likih kosmodroma, biva zaposednut od strane neprija teljski nastrojenih Mororijanaca. Zli osvajači zaroblja vaju ljude, tako što im utiču na um, primo ravajući ih da igraju do besvesti. Ulalin za datak je lako naslutiti: spasiti ljude, isprаši Mororijance i na miru odgledati "Simpsono ve" u ponoć. Ništa lakše, zar ne? Pa, kako se uzme. Da biste se efikasno suprotstavili napasnicima iz sve mira morate, a šta drugo, igrati protiv njih. Zahvalju jući jednostavnoj kontrolnoj shemi brzo ćete uči štos i početi da izvodite fenomenalne pokrete, koji neprijatelje baciti na kolena. Princip igranja se, u stva ri, svodi na varijantu igre "Simon Says", gde va Mororijanac na engleskom izdaje naredbe tipa "go re, gore, levo, levo, desno, dole, pucaj, pucaj" - vama je samo da dosledno pratite instrukcije i n valjalac je gotov. U početku to neće predstavlja problem. No, težina igre se neprestano po večava, što zbog rastućeg broja učesnika ov "hit parade", što zbog sve bržeg ritma. Sva pogrešan korak rezultovaće gubitkom neko od saigrača i smanjenjem šanse za uspeh. Ulala je naoružana laserima, kojih ima dve v







1 igrač

Ime: Space Channel 5
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Ples

Dreamcast





ste - jedni služe za razbucavanje Mororijanaca (ispaljuju se pritiskom na taster A), dok se drugi koriste za spasavanje zatočenih ljudi (taster B). Ljudi koje oslobodite mororijanskog uticaja, pridružiće vam se i početi da igraju s vama, što izgleda kao neka scena iz filma Priča sa zapadne strane (pitajte svoje bake i deke o kakvom se filmu radi). Takva gužva na ekranu neće predstavljati problem, jer zahvaljujući jednostavnom kontrolnom sistemu nećete morati često da skrećete pogled s ekrana. Posmatrati zbivanja na ekranu zaista je zabavno - dizajn po mnogo čemu podseća na stil šezdesetih (samo zamislite okruženje iz novog filma o komičnom špijunu Austinu Powersu), s puno jarkih boja, bleskaste odeće i zanimljivom arhitekturom. Mororijanski čuvari nivoa su takođe sjajno dizajnirani. Igrivost je na najvišem mogućem nivou. I pored relativno rutinskih pokreta, uhvatićete sebe kako cupkate u ritmu muzike, netremice prateći zbivanja na ekranu TV aparata, da biste kasnije počeli da predviđate pokrete i izvodite ih pre nego što čujete komandu. Ta osobina da vam se neprimetno uvlači pod kožu čini ovaj program unikatnim ostvarenjem sa kakvim





se do sada nismo sreli. Ukoliko sve budete radili kako treba, bićete i adekvatno nagrađeni - otvoriće se novi prolazi, dobićete više pratioca i dr. Ako ne budete dovljno spretni, Ulala će postati letargična, što će se najočitije manifestovati kroz promenu ritma muzike.
Tehnički gledano, Space Channel 5 je pun pogodak. Ulala i drugi igrači su renderovani u realnom vremenu, dok se u pozadini vrte MPEG video klipovi, što sve zajedno izgleda fantastično. Detaljnost izrade likova i drugh objekata u igri prevazilazi sve što smo do sada videli i na pravi način ilustruje stvarnu moć Dreamcast konzole - izuzetno visok broj poligona po objektu obezbeđuje meke ivice, dobru uklopljenost tekstura i krajnje realističan izgled karaktera, uz nikakva ili minimalna usporenja animacije, čak i kada se na ekranu nađe više desetina likova. Jedini nedostatak predstavljaju "artefakti" u pozadini, koji postaju vidljivi ako igru posmatrate na boljem TV aparatu (s boljim kontrastom) ili na VGA kutiji. Osim toga, brze promene položaja kamere ponekad nisu sasvim dobro usklađene s pokretima likova, a na nekim mestima su primetna neprijatna usporenja koja mogu otežati igranje (srećom, to se dešava svega na dve do tri lokacije). Muzika je, što se i dalo pretpostaviti, vrhunac umetničkog nadahnuća i programerske veštine. Dobre melodije začinjene sjajnim efektima prijaju uhu kao ni u jednoj drugoj igri, na bilo kojoj platformi - usudili bi se da kažemo da Space Channel 5 ima najbolju muziku u svim elektronskim igrama uopšte. Takođe, postoji i dobra žanrovska raznovrsnost muzičkih partitura, pa ćete u jednom delu igrati uz klasiku, na drugom đuskati u tehno fazonu itd. Svakako se potrudite da, dok se igrate, jačinu tona podesite "do daske" (osim ako nemate nervoznog komšiju s pregladnelim pit bulom).





Iako postoje samo četiri nivoa (stara Segina boljka) koje možete preći u roku od jednog sata (kad se dovoljno uvežbate, naravno), igra ima potrebnu raznovrsnost zahvaljujući brojnim sporednim zadacima, i lokacijama na kojima upoznajete interesantne likove. Na jednom mestu ćete čak sresti i Michaela Jacksona, što je njegovo prvo pojavljivanje u jednoj Seginoj igri još od prastarog Moonwalkera (igra koja je, uzgred budi rečeno, doživela finansijski krah). Jedina opcija koja zaista nedostaje je režim za dva igrača, ili možda i četiri igrača koji bi formirali jednu solidnu aerobik grupu. Na izvesnim lokacija probleme može zadavati kašnjenje komandi, tj. veliko reakcino vreme, koje postoji od trenutka pritiska na taster do momenta kada Ulala izvede zadati pokret. To će rezultovati pogrešno odigranom sekvencom, što će vas neizbežno iznervirati. No, i to su samo sitniji nedostaci kojima se može progledati kroz prste.
Sve u svemu, Space Channel 5 je jedna čudna, može se čak reći i otkačena igra. Osnovna ideja će se mnogima učiniti previše bizarnom, što nikako ne bi smelo da ih spreči da se oprobaju u virtuelnom plesu protiv muzikalnih osvajača iz svemira. Na kraju igre, Mizuguchijeve reči s početka ovog teksta dobijaju puni smisao. Ljubav, mir i smeh su poruke, kojima će se ovaj biser upisati u anale igračke industrije.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.5	5.0



MULTIPLE 4 PLAYER

MULTIPLE 4 PLAYER ima indentične funkcije, kao i originalni Sonijev multitap, ali dolazi od drugog proizvođača i nešto je drugačijeg dizajna. Ima priključke za četiri memorijske kartice i čak četiri kontrolera. Uz pomoć ovog dodatka neke igrice možete odigrati u petoro, a ukoliko imate dva komada onda u osmoro.





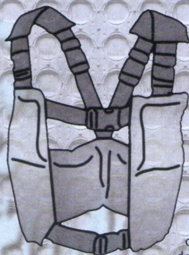
SUPER RECOIL GUN

Ovaj pištolj se od ostalih razlikuje najviše po pedali (nalik papučici za gas), koju priključite na isti. Uz pomoć nje će vaš lik može lako da zalegne iza zaklona, odnosno naglo iskoči i očita lekciju lošim momcima. Sam pištolj je veoma kvalitetno napravljen, pogodan za držanje i nije glomazan. Ima mogućnost vibracije, što daje dodatnu draž igranju. Možete izabrati jednu od tri moguće opcije pucanja, i to: normalni mod (vi punite pištolj metak po metak), automatski mod (dok držite obarač pištolj puca, ali ga sami punite) i automatski mod (sa automatskim punjenjem). Jedina mana je što pištolj nekada nije baš najprecizniji.

RF UNIT



Ovaj dodatak je neophodan svim vlasnicima PlayStationa, Nintenda 64, Dreamcast i Saturna, koji na svom televizoru imaju samo antenski ulaz, jer bez njega ne mogu priključiti svoju konzolu. On je razvodnik, ali ne i transformator signala (koji pretvara NTSC signal u PAL). Pomoću njega NIJE moguće igrati NTSC igrice u koloru (to su one pravljene za američko i japansko tržište). Samo PAL igrice mogu biti u boji a NTSC - crno-bele. Kabl koji povezuje televizor sa konzolom je dovoljno dugačak, što daje mogućnost da se komfornije igrate.



ANALOG VEST

Analog Vest je još jedan dodatak koji će vam upotpuniti vizuelni i zvučni ugođaj pri igranju. Snažnim vibracijama, svaki put kada skrenete sa puta, dobijete udarac ili pak budete upucani. Ovaj dodatak je u stvari jedan prsluk, nalik panciru, koji u sebi ima nekoliko snažnih vibromotora. Možete ga koristiti i nevezano za vaš PlayStation, kao masažer. Analog Vest je programiran tako da vas masira na nekoliko različitih načina. Što se tiče igara, sve igre koje podržavaju vibracionu funkciju analognog kontrolera podržavaju i ovaj dodatak. Naravno, možete ga kombinovati i sa drugim dodacima. Zahvaljuj}i dobro napravljenim kaiševima, svako ga može obući.



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

Evo još jednog rešenja. Ovog puta smo se potrudili da vam obezbedimo i mape kako bi ste se lakše snašli.
Pitanje broj 6 iz naše ankete je namenjeno svima koji imaju neki problem - javite se, možda ipak ima rešenja!

UVOD

U 1998. godini dogodila se katastrofa u Raccon Cityju. U njemu se nalazilo postrojenje "Umbrella", koje je kontrolisalo grad. U njemu je razvijen virus T koji je pretvorio grad u bezizlaznu smrtonosnu zamku. Da bi sprečili širenje virusa T, bili su primorani da izbrišu ceo Raccon City sa lica zemlje. Ipak, ovo nije bila jedina lokacija u kojoj su gospodarili monstrumi "Umbrelle".

Radnja ove priče smeštena je na jednom usamljenom ostrvu koje takođe poseduje "Umbrella". Naš glavni junak je Ark Tompson, koji se zbog gubitka pamćenja nikako ne može setiti ko je ni zašto se nalazi na tom ostrvu prepunom krvoločnih monstruma.



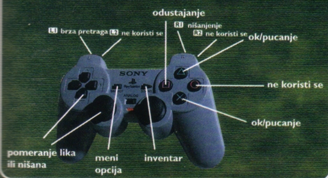
Vaš zadatak je da pomognete našem junaku da razreši misteriju koja ga je zadesila. U suštini igra nije mnogo komplikovana i nema nekih većih problema, ali vam ipak savetujemo da je počnete na Easy modu. Tako ćete imati manje protivnika i više municije za oružja. U slučaju da igru ne završite, imate šansu da je nastavite još osam puta. Na Normal modu možete je nastaviti još četiri puta. To je stoga što u toku igre nigde nećete naići na traku za pisaću mašinu (ink ribbon), koja je u prethodnim delovima služila za usnimavanje. U Biohazardu se možeš usnimiti na dva načina: 1. Kad završiš igru, 2. kad "pogineš", što je još povoljnije zbog prenošenja inventara (oružja i herbi) u novi nastavak. Da bi igru sasvim završio, odigraj je tri puta, zato što ćeš često nailaziti na raskršća, koja te vode na dve ili tri različite strane, pa se ne možeš vraćati nazad.

Suština ovog dela je da što manje pucaš, odnosno što više izbegavaš Zombije i ostale monstrume.

STREET AREA (Ulična Zona)

Posle pada helikoptera naći ćeš se na zemlji, gde ćeš ležati bez svesti. Kada se probudiš, videćeš helikopter u plamenu. Još uvek ne znaš ko si, a ni gde si, što te ne sprečava da kreneš u razgledanje ulice. Kod sebe imaš pištolj Glock 17 sa 17 metkova i dva Aid spreja.





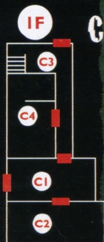
Videćeš metalna vrata, koja su jedina u tom dvorištu. Naći ćeš se na ulici (1), gde ćeš naići na leš koji će ti se učiniti poznatim. Sa leđa će te napasti jedan Zombi, kojeg moraš da ubiješ. Sa njegovog tela uzmi beli ključ, kojim možeš da otvoriš bilo koja vrata: Church (Crkva), Movie Theatre (Bioskop) ili Restaurant (Restoran).

evo rešenja!



CHURCH (Crkva)

CHURCH



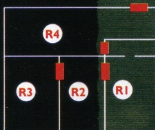
BiF



Kad otvoriš Crkvena vrata, na tebe će da pojure dva zombija, koja ćeš morati da ubiješ (C1). U sobi sa oltarom ima još dvoja vrata, pa zato kreni na desna, da bi iz crkvene biblioteke (C2) uzeo ključ sa radnog stola. Isprečiće ti se još tri Zombija, koje takođe moraš pobiti. U levom uglu čućeš stari sat kako kuca i sa njega skini ključ za navijanje. Pri povratku iskoristi ključ da bi ušao u hodnik (C3). Skreni u sobu razonode (C4) i sa stola uzmi dnevnik, a potom ubij Zombija i uzmi zelenu herbu pored flipera. Nastavi dalje hodnikom i naići ćeš na drugi sat, koji treba da naviješ. Otvoriće se poklopac na podu i pojaviće se stepenice. U podrumu (C5) srešćeš se sa džinovskim tarantulama. Oprezno - mogu da te otruju! U magacinu (C6) ponovo Zombi. Na stolu je ključ sa priveskom, kojim možeš da otvoriš zadnja vrata u hodniku. Izlaziš u Uličnu zonu (2).







RESTAURANT (Restoran)

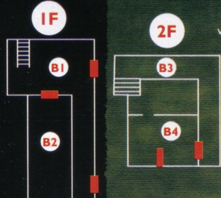
RESTAURANT

R4
R3
R2
R1

Put kroz restoran vodi te kroz kuhinju, gde te napadaju 4 Zombija (R1). Poželjno je da ih eliminišeš kako bi bezbedno uzeo dnevnik sa šaltera i uputio se ka vinskom podrumu (R2), gde ćeš naći zelenu herbu. Nastavi dalje prema hladnjači (R3), u kojoj će te, kao i obično, iznenaditi brzi Zombi. Videćeš na plafonu kuke, o koje je okačeno meso, i nekoliko kutija u uglu. Priđi im i spazićeš mali ključ, koji će ti pomoći da otvoriš salu za ručavanje (R4). Sa leve strane polomiće se staklo, napašće te dva Zombija, kao i sa desne. Upotrebi ključ i izađi u Street Area (2).

Movie Theatre (Bioskop)

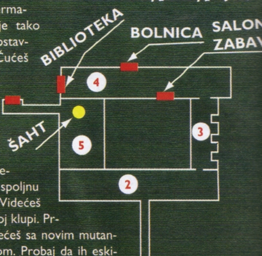
MOVIE THEATRE



Pošto si krenuo uličicom levo, stići ćeš do vrata na kojima su izlepljeni posteri. Pođi hodnikom i sa šanka uzmi zelenu herbu. Zatim se popni stepenicama u hodnik na spratu (B3), koji te vodi u prostoriju sa kinoprojektorom (B4). Najpre sa velikog sanduka uzmi dnevnik sa fotografijama, a zatim kreni u drugi deo prostorije. Tu te čeka Zombi. Na stalaži ćeš naći film od 35 mm, koji ćeš ubaciti u kinoprojektor. Pri povratku u hodniku će se polomiti prozorska stakla, pa će na tebe jurnuti vrane. Pretrči ih što brže možeš i idi u bioskopsku salu (B2). Na platnu možeš videti kako izgleda "Umbrela T-Virus", a sa pozornice uzmi ključ kojim se otvaraju vrata pored šaltera. Izađi u Street Area (2).

Street Area (2)

STREET AREA (2)



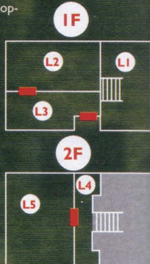
Igra se nastavlja u ulici, gde te napadaju dva krvoločna dobermana, koje nije tako lako i jednostavno ubiti. Čućeš zvonjavu telefona kojem ćeš prići, ali će se veza prekinuti. Siđi stepenicama na spoljnu terasu (3). Videćeš ključ na prvoj klupi. Prvi put se srećeš sa novim mutantom Lickerom. Probaj da ih eskiviraš veštim manevrom i usput uzmi još jednu zelenu herbu, koja se nalazi pored drugih stepenica. Sledi animacija - prilaziš telefonu gde te neko oslovljava imenom Vinsent i kaže da si ubica! Veza se prekida, a ti po drugi put imaš šansu da izabereš put kojim želiš da nastaviš igru: 1. Amusement Arcade (Salon Zabave), 2. Hospital (bolnica), 3. Library (Biblioteka).





Library (Biblioteka)

LIBRARY



Uslediće animacija u kojoj će se pojaviti mali čičica i ubeđivaće te da si ti Vinsent. Čuće se helikopter, a on će pobeći kroz vrata i zaključaće se. Iz hola (L1) popni se stepenicama (do L4), gde ćeš naći jednu zelenu herbu. Uđi u sobu (L5). Čičica će te zaključati i ovog puta se srećeš sa novim mutantom, Hunterom, kojeg moraš da ubiješ da bi se vrata otključala. Pre toga sa stola uzmi pištolj Luger 14 sa 8 metaka (takođe ga možeš koristiti beskonačno). Na povratku opet dva dobermana. Vrata kuda je otišao



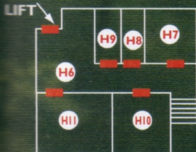
čičica sada su otključana. U L2 srećeš Lickera, uzimaš dnevnik sa stola i ideš u L3, gde srećeš tri Zombija. Uzmi šipku kojom ćeš otvoriti poklopac



od šahta u Street Area (5). Čuvaj se vrana i dobermana, koji će napasti istovremeno, a pre silaska uzmi crvenu herbu. Stigao si u South Sewer (6). Aktiviraj prekidač i beži, jer će te pojuriti stršljeni.

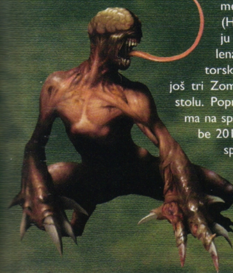
HOSPITAL (Bolnica)







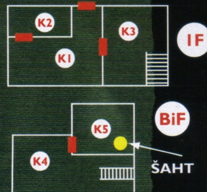
Ulaskom u Bolnicu uslediće demo. Pojaviće se pravi Vinsent, i reći da ti neće dozvoliti da pobegneš jer isuviše toga znaš. U jednom trenutku čuju se helikopteri kojima pristižu "Klineri" (mislim da bi neki drugi izraz bio mnogo adekvatniji). Našao si se u holu (H1), odakle ćeš produžiti u H2, gde će na tebe skočiti jedan Zombi. Uđi u ordinaciju (H3), gde će te napasti tri Zombija. Naći ćeš Plavu herbu. Aktiviraj kontrolni pult i sa skenera uzmi ključ, kojim ćeš otvoriti medicinsku sobu (H4), gde te čekaju tri Zombija i zelena herba. U doktorskoj sobi (H5) su još tri Zombija i knjiga na stolu. Popni se stepenicama na sprat (H6) i iz sobe 201 (H7) uzmi Aid sprej. U prijemnom odeljenju naći ćeš novo oružje - B Pištolj- CZ 75 9h19 sa magacinom (promeniti reč) od 15 metaka, koji takođe koristiš neograničeno (H10).



U drugom delu sobe aktiviraj prekidač, koji služi za pokretanje lifta. U 202 (H8) uzmi zelenu herbu, a u 203 (H9) crvenu. U obe sobe, kao i u operacionoj hali (H11), napašće te po tri Zombija. U H11 uzmi metalnu šipku. Kad se budeš vraćao, iz lifta će izaći džin u zelenom kaputu (džin iz kapsule kojeg smo upoznali u Residentu 2), i jurnuće na tebe. Nemoj da stojiš u mestu, već trči oko njega i, kada se malo udaljiš, pucaj. Kada ga ubiješ, naći ćeš municiju za pušku. Spusti se liftom u mrtvačnicu (H12) i videćeš Zmijskog Zombija. U slučaju da ponovo koristiš lift, pojaviće ti se još dve tarantule. U H13 iskoristi šipku i siđi merdevinama u South Sewer.

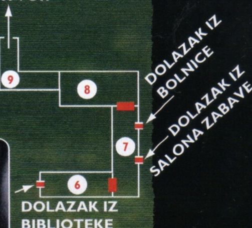
Amusement Arcade (Salon Zabave)

Demo: dva helikoptera iz kojih se kanapima na zemlju spuštaju Čistači, stvorenja koja po prvi put srećemo u nizu epizoda Residenta. Vođa im kaže da upamte svoju misiju i da im je zadatak da unište sve, da očiste ceo grad. Videćeš i kako dva Zombija ubijaju Čistača, a onda na scenu stupaš ti. Ubij ga i videćeš kako on nestaje, isparava. Kada uđeš u K2, uslediće kratak demo kako neko iz biblioteke sa prozora ubija još dva "klinera" i pokušava i tebe. Uzmi ključ sa radnog stola i vrati se u K1, gde ćeš ga upotrebiti. U bifeu kockarnice napašće te dva klinera. Uzmi šipku sa šanka, siđi niz stepenice, i našao si se u sali za kockanje (K4). Ponovo Čistači, a na stolu za rulet nalaziš Aid sprej. U magacinu nov pištolj CM 8000, u koji staje 15 metaka i neograničeno municije. Upotrebi šipku, a potom siđi u South Sewer.



SOUTH SEWER (Južna Kanalizacija)

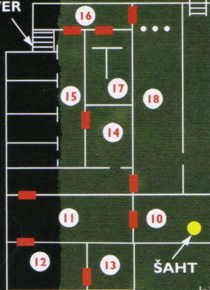
Sva tri puta su te dovodila do južne kanalizacije (odakle ne možeš nazad), pa zato iz nje (7) idi u sobu (8). Na frižideru ćeš naći municiju za pušku, a na radnom stolu dnevnik, u kome ćeš naći tvoju fotografiju i pomislićeš da si ti kriv za sve. Tada će se pojaviti dečak i moliti da ga ne ubiješ. Uplašen je i pobeći će, a ti kreni za njim kroz hodnik (9), gde će sa plafona skočiti Licker. Zaobiđi ga i popni se merdevinama koje te vode u dvorište (10). Tu ćeš videti veliki natpis - Paradise.



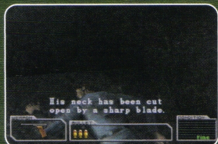




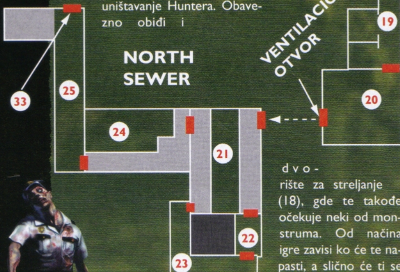
Prison (Zatvor)



"Raj", lep naziv za gradski zatvor, u kome te i dalje očekuju monstrumi. Kroz teška metalna vrata uđi u hol zatvora (11) i pretrči nekoliko monstruma, da bi ušao u kancelariju (12), gde ponovo nailaziš na nekoliko Zombija, koje moraš da ubiješ i kada se budeš vraćao. U Upravnikovoj kancelariji (13) se nalazi ključ za zatvor, uzmi i dnevnik sa malog stola. Uđi u hodnik (14), uzmi konopac sa stola i ubij tri Zombija koji će ti se isprečiti na putu. Vrata ispred tebe se mogu otvoriti samo sa spoljne strane, pa kreni levo u pregrađenu sobu. U velikoj prostoriji sa četiri samice (15) napadaju te tri Zmijska zombija, od kojih jedan leži, a dva su u ćelijama. Videćeš nekoliko leševa, a u prvoj ćeliji dnevnik. Izašao si u hodnik (16). Sa tvoje leve strane nalazi se podrum (19), ali najpre idi do kupatila (17). Naći ćeš novo oružje, to je puška S.P.A.S.12, u čiji šaržer staje 8 metkova, odlična je za uništavanje Huntera. Obavezno obiđi i dvorište za streljanje (18), gde te takođe očekuje neki od monstruma. Od načina igre zavisi ko će te napasti, a slično će ti se dešavati i kasnije. U drugom delu dvorišta (18) uzmi crvenu herbu. Videćeš i merdevine koje vode na toranj sa reflektorima.



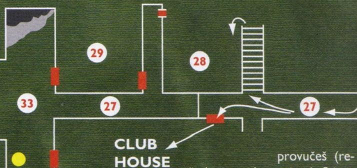


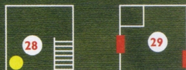


Sada se putevi razdvajaju:

1) Ako kreneš kroz podrum, put te vodi kroz Prison (B i F). U sobi (19) se nalaze ćelije, sa kojih će Zombi slomiti vrata i jurnuti na tebe. U levom uglu pokupi zelenu herbu i uđi u sobu (20). Budi oprezan jer će na tebe poleteti dva ogromna leptira. Kada ih savladaš, videćeš plavu herbu (koja služi kao protivotrov) i ventilacioni otvor, kroz koji ćeš da se provučeš (rešetka je spala sa njega). Stigao si u North Sewer (Severna Kanalizacija) i ne možeš se više vratiti nazad (21). Kreni prema merdevinama i prođi kroz ventilacioni otvor (22). U hodniku (23) te očekuju tri monstruma, nakon toga uđi opet u (21) gde uzimaš zelenu herbu, a u (24) crvenu. Kada uđeš u (25), neko će zatvoriti vrata. Napašće te dva ogromna aligatora. Koristi pušku da bi ih lakše ubio. Sada se popni merdevinama i stigao si u City Area, ispred zgrade "Umbrella".







2) Ako kreneš preko dvorišta (18) i popneš se na merdevine, stigao si na toranj sa reflektorima. Tu ćeš iskoristiti uže da bi sišao u City Area (27). Sada te napada Džin i dobijaš paket municije za pušku. Nastavi dalje ulicom, kada stižeš do žice kojom je ulica pregrađena. Ponovo se putevi razdvajaju:

Ako kreneš stepenicama, naći ćeš se na krovu (28), gde će te napasti četiri Čistača. Uzmi zelenu herbu i siđi stepenicama u uličicu u drugom delu dvorišta (27), koje nije spojeno sa prvim. Naći ćeš municiju za bazuku i uđi u magacin (29). Još četiri Čistača i municija za pušku, a zatim izađi u City Area (33).

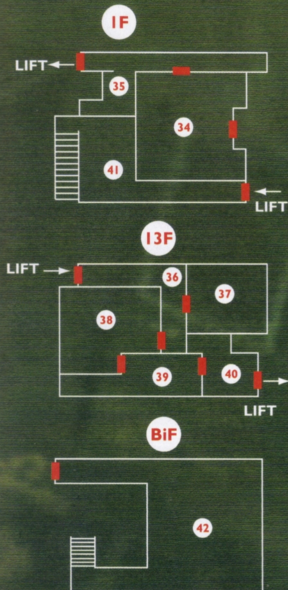
Ako kreneš drugim putem preko dvorišta (18) i u City Area (27) prođeš kroz vrata levo (nalaze se ispred žice) stići ćeš u Club House. U sobi (30) čeka te Džin, koji će da jurne na tebe. Najbolje je da ispališ nekoliko metaka u njega i da bežiš, i to ponovi više puta sve dok on ne padne. Posle toga pokupi



punjenje za bazuku i idi u Diskoteku (31), sa šanka uzmi zelenu herbu, pa se popni stepenicama u kancelariju (32), gde ćeš na stočiću naći karticu V.I.P. Tada će ući Džin. Probaj da ga pretrčiš i u diskoteci će te napasti još jedan. Ako ih savladaš, pokupi po paket municije za pušku. Karticom V.I.P. otvori vrata i našao si se u City Area (33).

Umbrella Building (Zgrada Umbrelle)

UMBRELLA BUILDING



U dvorište stižeš bilo kojim putem da si krenuo. Naći ćeš i crvenu herbu, koja ti u kombinaciji sa zelenom dopunjava energiju. Uslediće demo u kojem će ti se stvarati vizije o već viđenom. Uđi u zgradu i naći ćeš se u glavnom prijemnom holu (34), gde će te napasti Licker. Na recepciji ćeš uzeti punjenje za magnum, posle čega ćeš se uputiti u hodnik (35), gde te očekuje pet Zombija. Pored levog neispravnog lifta, naći ćeš zelenu herbu. Uđi u desni lift i popećeš se na 13F u hodnik (36), gde te napada Hunter. U kontrolnoj sobi (37) ponovo ćeš imati vizije u kojima vidiš sebe kako se tučeš sa nekim čovekom. Spazićeš na monitoru "Umbrella" karticu koju ćeš





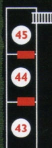
uzeti tek kada ubiješ džina. Ona se tada nalazi pored stola, a sa Džina uzmi municiju za pušku. Na drugom stolu videćeš knjigu. Prođi kroz sobu (38) i kad stigneš u sobu sa kompjuterima (39), uslediće demo: tu nailaziš na devojčicu koja te moli da je ne povrediš. Sa leđa ti prilazi njen brat i pokušava da te udari palicom, što ćeš ti izbeći. Dečak štiti sestru, koja beži, a zatim beži i on. Sa kompjutera uzmi knjigu i izađi u hodnik (40). U levom uglu naći ćeš crvenu herbu, a kada budeš krenuo ka liftu, iz rupe u zidu napašće te Džin, od kojeg ćeš dobiti municiju za pušku. Sada liftom silaziš u hodnik (41). Tu te čekaju dva Lickera, koje nećeš izazvati ako pritisneš levi a zatim i desni prekidač i otrčiš stepenicama u garažu (42). Sada se pazi tri dobermana. Naći ćeš bazuku M79 40 mm na haubi automobila. Kreni napolje...

CLUB HOUSE



Gutter (Slivnik)

GUTTER



Uslediće kratka animacija u kojoj vidiš decu koja preskaču ogradu i beže kanalom. Ti ih zoveš i počinješ da trčiš za njima. U prvom delu kanala (43) nećeš naći ništa, dok ćeš u drugom (44) videti Huntera na mostu, kojeg moraš ubiti. U kanalu (45) te čekaju dve tarantule, koje možeš pretrčati. Na desnom zidu se nalaze merdevine, kojima stižeš do jedne kuće.



Rotts House (Trula kuća)

ROTT'S HOUSE



Nalaziš se u dvorištu ispred jedne kuće. Tu ćeš naći zelenu i plavu herbu. Prođi kroz dnevnu sobu (47) i produži do spavaće (48), gde se nalazi jedan Zombi koji leži između kreveta. Sada idi do dečje sobe (49), gde vidiš kako se na trenutak zatresao plakar. Kada priđeš uslediće demo kako devojčica Lili sedi u plakaru uplašena. Ona ti kaže da je njen brat otišao u fabriku da razreši misteriju i moli te za po-







moć. Ti joj obećavaš da ćeš joj dovesti brata i kažeš da ostane tu. Pre polaska na stočiću ćeš naći dnevnik. Kada budeš izašao ispred kuće, na tebe će da jurnu četiri Zombija koji su provalili metalna vrata. Kreni stepenicama i put te vodi do žičare.

Ropeway Area (Žičara)

ROPEWAY AREA

U hodniku (50) čekaju te dva dobermana, a kada se budeš uputio prema čekaonici (51), iskočiće Hunter, koga moraš da ubiješ. U čekaonici ćeš naći zelenu herbu. Levo su vrata kontrolne sobe (52), gde moraš aktivirati žičaru i tada će da uskoče dva Lickera koja moraš da ubiješ. Idi napolje i pojaviće se žičara. Pri ulasku u nju na krov žičare skočiće jedan Hunter, a napašće te kada te žičara prenese u dvorište (53). Najbolje je da koristiš pušku , pošto će te napasti još dva Huntera. Siđi stepenicama koje te vode u dvorište (54), u kojem te napadaju Džin i dva dobermana. Uzmi municiju za pušku i uđi u dvorište (55), gde ćeš naći crvenu herbu. Naišao si na novo razdvajanje odakle možeš da kreneš: kroz pećinu, planinskim putem i liticom.

MOUNTAIN ROAD

Mountain Road (Planinski put)

Ako kreneš putem koji te vodi kroz šumicu, napadaće te čistači, i neki od njih gađaće te snajperima sa drveća.

Cavern (Pećina)

CAVERN

Ako uđeš u srednja vrata, liftom ćeš se spustiti u tunel (56), u kome te napadaju dva Lickera. Kada ih ubiješ, prođi kroz tunel (57), i uđi u sobu sa agregatima (58). Tu ćeš naći municiju za bazuku i idi do mosta (59). Na mostu ubij tri Huntera a u skladištu (60), još četiri Zmijska Zombija. Uzmi zelenu herbu i idi na stepenice.

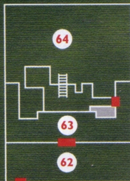
COASTLINE

Coastline (Litica)

U slučaju da kreneš obalom, za protivnike ćeš imati Džinove. Moraćeš da se pomučiš da ubiješ četvoricu, posle čega ćeš se naći u dvorištu (61).

Mansion (Dvorac)





Bilo kojim putem da si krenuo dolaziš u dvorište (61), u kojem te čekaju četiri krvoločna dobermana. U dvorištu (62), ponovo dobermani (ovog puta tri), ali kada se nađeš ispred dvorca (63), budi oprezan. Na tebe će skočiti Hunter. Levo je zelena herba a na glavni ulaz ne možeš da uđeš i zato kreni desno. Još jedan Hunter. Uđi u dvorac (64), i videćeš ruševine, municiju za bazuku i otvor na podu. Siđi stepenicama i stigao si u Factory (Fabriku).

Plant



Nalaziš se na metalnoj platformi (65) u hodniku fabrike i tu te očekuju dva Džina. U sobi za obezbeđenje uzmi sa poda pištolj Magnum SiW M19 i aktiviraj lift, kojim ćeš stići u (B2F), prostorije podruma (66). Tu se šetaju četiri Zmijska zombija koji se pojavljuju svaki put kada prođeš tuda. U hodnik (67), možeš ući samo na leva vrata u sobu (68), gde ćeš naći municiju za bazuku. U sobi (69), naći ćeš dnevnik i MO-disk. Ubij jednog Lickera i pri povratku protrči pošto će sa tavana da padne još jedan Licker. U sobi za eksperimente (68) sada te čekaju dve biljke ljudožderi. Obrati pažnju - mogu da te otruju. U sobi (70), ubaci MO-disk u kontrolni pult da bi otvorio vrata sobe (71), iz koje će izaći četiri zombija. Pokupi municiju za bazuku i vrati se u hodnik (67), da bi aktivirao plavi prekidač na zidu. Tada će se otvoriti tajna soba (71a), i videćeš dve biljke ljudožderke čuvaju neki leš. Kada ih ubiješ, priđi lešu i uzmi crvenu ID karticu "Umbrella"





PLANT

koju ćeš upotrebiti ba bi sišao liftom na B3 (72). Ponovo te napadaju dve biljke, ubij ih, aktiviraj prekidač i podići će se zaštitni zid. Levo ćeš naći municiju za bazuku, a desno plavu herbu koja služi kao protivotrov. Otvori vrata i naći ćeš se u prostoriji (73) u kojoj se stvaraju Džinovi iz kapsule. Tu će jedan da te napadne i od njega pokupi municiju za bazuku. Ulaskom u (74) videćeš animaciju u kojoj Hunter napada dečaka Vlada, koji pada preko platforme, ali se ipak hvata za ogradu i visi. Ubij Huntera. Ponovo animacija u kojoj ti Vlad kaže kaže da ti nisi Vinsent, nego privatni detektiv Ark Tompson, da si došao da istražiš smrt prijatelja. Kaže još da ispod fabrike postoji i podzemna železnica kojom može da se pobegne. Ti šalješ Vlada da dovede sestru Lili. Uzmi Aid sprej i uđi u hodnik (75). Sada ćeš konačno da se setiš svega, kako si došao na ostrvo, kako te je Vinsent otkrio i kako beži helikopterom. Uđi u kontrolnu sobu, u kojoj ćeš da ubiješ četiri Zombija, uzmeš municiju za Magnum i uključiš komandnu tablu koja se nalazi na sredini sobe. Vrati se u hodnik (75) i aktiviraj plavi prekidač, posle čega će se otvoriti vrata hodnika (77). Ponovo dve biljke ljudoždera, a zatim idi u sobu (78). Videćeš novog monstruma, dnevnik i ključ. Kada izađeš iz sobe za istraživanje uslediće demo:

1. Ako si došao putem (56a), pojaviće se vođa Klinera...
2. Ako si došao putem (56b), pojaviće se Vinsent...
3. Ako si došao putem (56c), pojaviće se čičica...

...koga će novi monstrum (nazvaćemo ga Boss) da ubije, a zatim jurne na tebe. Upotrebi bazuku.

Kada ga ubiješ, idi u kontrolnu sobu (76) i ključem otvori vrata za hitne slučajeve. Sada si u hodniku (79), u kojem te čeka protivnik (zavisi od puta kojim si došao) Džinovi, Klineri ili Lickeri. Uđi u lift kojim ćeš sići u Subway (Metro) (80).

Tu te čekaju Vlad i Lili. Levo ćeš naći municiju za pušku, a desno je kontrolni pult na kojem ćeš aktivirati prekidač za podizanje vrata C-296. Pre ulaska u metro ubij monstruma. Voz kreće i posle kraće animacije stiže u krajnju stanicu (81). Uđi sa decom u lift koji će vas odvesti do Heliporta (82). Ponovo Boss, koji je još uvek živ. Koristi Magnum ili Bazuku da bi ga lakše ubio. Borba neće biti nimalo laka, ali sa malo muke uspećeš da ga savladaš. U međuvremenu Boss će se transformisati u još većeg monstruma. Napašće te još žešće, a kada ga konačno ubiješ, uslediće demo. Helikopter poleće, ali se Boss uhvatio za šipku i penje se. Ark ispaljuje dve rakete i ovog puta je zaista kraj.

A za tebe je kraj kada igru ponoviš još dva puta da bi obišao sve prostorije (na kraju se usnimavaj da bi sačuvao oružje, dnevnike i herbe).

HELI PORT

SUBWAY



Mihailo Tešić

Advanced Dungeons & Dragons

FRP : Šta izabrati?

Pošto smo vas na brzinu i (žaliće se čitaoci) šturo uveli u svet (F)RPGova (FRP je - najpopularnija i prva, ali ipak samo vrsta RPG igara, gde RPG -Role Playing Games- označava sve igre koje se bave igranjem uloga, bez obzira na okruženje bilo ono fantazijsko (FRP), SF (SFRP) ili neko još čudnije), red je i da vam pomognemo s nekim konkretnim stvarima. Prvo pitanje koje se nameće novajliji izgubljenim pred magičnim horizontom koji mu je pukao pred očima glasi: "Gde ja to mogu da nabavim?". Kada jednom nađu mesto gde su pravila za FRP normalno dostupna, drugo pitanje, nastalo kao posledica neverovatno obimne i raznovrsne ponude različitih FRP kompanija, neizbežno će biti:"A koji FRP sistem da uzmem?"

Nažalost, ja vam na to ne mogu odgovoriti. Najbolji savet koji vam mogu dati je da razmislite šta vam se najviše sviđa. Šta volite da gledate, čitate, igrate? Šta vas najviše "loži"? Jednom, kada budete malo iskusniji FRP-ovac, shvatićete (možda) da sve to baš i nema toliko veze sa sistemom FRP-a koji koristite , već sa maštom i voljom, kako Game Mastera koji vodi igru, tako i igrača, te da bi glavno pitanje trebalo da bude:"Uz koji RPG će nam biti najlepše i najzabavnije?"; ali neosporno je da određeni sistemi usmeravaju igrače u određenom pravcu razmišljanja. Na kraju krajeva, ako je vaš prvi susret sa fantastikom bio Tolkinov "Gospodar prstenova", i san vam je već godinama da se bar za trenutak nađete u takvom ili baš tom svetu, lakše vam je da kupite pravila za MERP (Middle Earth Role Playing, FRP igru koja se događa u okruženju opisanom u Tolkinovih delima) nego da kupite pravila za AD&D i vodite avanture u Srednjem svetu. (I ovo drugo je, naravno, moguće ali ostavite to za sada, niko se nije naučen rodio- pa ni počeo da igra FRP!

No, da vam bez daljeg odlaganja olakšamo taj izbor od presudne važnosti za vaš dalji razvoj kao ljudskog bića - počnimo sa prikazivanjem nekoliko najpopularnijih (F)RPG sistema. Predstavljamo (uz trube i fanfare)...

Advanced Dungeons & Dragons (u narodu poznat kao AD&D ili Ej di en di)

Nastanak i razvoj AD&D je neraskidivo vezan za nastanak i razvoj RPG igara uopšte. Stoga ćemo se malo zadržati i na istoriji AD&D - zanimljivo je, a može vam i pomoći da zaista razumete šta je FRP.

Dakle, godina je 1969, mesto su Sjedinjene Američke Države a akteri su nekolicina zaluđenika za ratne igre, od kojih su nama bitna dvojica - E. Gary Gygax i Dave Anderson. Dotični momci su imali malu firmu koja se bavila izdavanjem pravila za igranje istorijskih bitaka pomoću olovnih vojnika. Anderson i Gygax su najviše voleli da svoje bitke smeštaju u srednjeg veka, tako da je prvi set pravila koji su izdali pokrivao izvođenje borbe oružjima iz tog vremena. Sistem je nazvan Chainmail, i poslužio je kao osnova za sistem borbe u igri koja će kasnije biti poznata pod nazivom Dungeons & Dragons (D&D).



Bio je to kraj šezdesetih - u Americi je hipi kultura bila odgovorna za prvu masovnu popularizaciju Tolkinovih knjiga, Konan je prvi put izašao kao strip i odmah stekao ogromnu publiku, pojavili su se i prvi pisci fantastike novog talasa. Pored istorijskih bitaka, Gygax i Anderson su bili veliki obožavaoci fantastike. Preplitanje je bilo neizbežno, i njihove bitke su postajale sve, hm, fantastičnije - pojavila se magija, zmajevi i naravno - heroji. Bitke su se pretvorile u samo jednu dimenziju igre u kojoj su igrači preuzimali ulogu vođa izmišljenih država, bavili se diplomatijom, intrigama i ratovima - poput strateških igara koje danas igramo na računaru kao "dobar dan" (najsličniji primer su igre tipa Heroes of Might& Magic) - samo bez računara. Da bi uneli još malo zanimljivosti, Gygax i Anderson su smišljali misije za heroje - koji bi otišli u opasnu potragu za nekim predmetom koji će pomoći u boju, ili u misiju sabotaže, ili šta god već da igračima padne na pamet. Tu su igrači preuzeli uloge heroja i pojavila se potreba za pravilima koja bi regulisala mogućnosti i ograničenja tih heroja, kao i individualnu borbu i slično. Učesnici u igri su shvatili da im je jednako zabavno da u igri vode jedan lik, kao što je zabavno voditi jednu državu ili armiju. Rođen je FRP .



Igru koja je nastala iz toga, Gygax & Anderson su nazvali Dungeons&Dragons i 1973. su rešili da je sami objave. Osnovali su novu kompaniju - Tactical Studies Rules (TSR), pošto su ih prethodno odbile razne kompa-



nije koje se bave proizvodnjom igračaka - s obrazloženjem da je igra suviše "otvorena" i "bez jasno definisanog načina da se pobedi". Pih...

U igru je unesen koncept napredovanja likova - tako što se raznim akcijama stiče iskustvo, u vidu poena iskustva - i posle određenog broja tih poena lik postaje bolji u svojim umećima - preciznije udara, baca jače magije, bolje se šunja... Taj koncept je zamenio pobedu kao cilj igre. Gygax i Anderson su rešili da sakupe i izdaju avanture koje su vodili - tako su objavljene prve pisane avanture za D&D, koje su sačinile osnovu za Greyhawk, prvi fantastični svet smišljen samo za FRP.

Dungeons&Dragons je bivao sve popularniji, ali zbog u suštini površnih i nedorečenih pravila, ljudi koji su ga kupili sami su pisali i izmišljali pravila za raznorazne situacije koje TSR nije pokrio u svojim knjigama. Ta pravila su objavljivana u časopisima TSR-a i tako bila dostupna drugim igračima. To je sistem D&D neizbežno učinilo nekonzistentnim i preopterećenim, tako da je moralo doći do sistematizacije i ponovnog izdavanja pravila - što se desilo 1977, pod imenom Advanced Dungeons & Dragons.

Sa ovim izdanjem TSR je doživeo neviđen uspeh. Knjige pravila, avanture i knjige koje pobliže opisuju svet Grayhawk izlazile su iz štampe jedna za drugom. FRP se tada shvatao prilično drugačije - kao avantura u kojoj se unapred zna jasan cilj (napr. blago - Moćni Mač Manare, koje čuva veliki Trol na dnu trećeg nivoa podzemnog kompleksa hrama zlog boga Štagoda). Sa tim znanjem igrači počinju igru, koja se cela sastoji od tumaranja po podzemnim kompleksima, ubijanja raznorazne žgadije, izbegavanja zamki i pronalaženja blaga (nalik Diablu, ali bez pozadinske priče). Imali ste izbor likova, ali su svi bili standardizovani - borac, čarobnjak, sveštenik i lopov, svaki sa svojim umećima koja mu određuju tačnu ulogu u avanturi. Malo ima prostora za uživljavanje u lik koji igrate kada su vam avanture takve - koncept igranja uloga nije otišao dalje od onoga što o liku piše na papiru.

Vremenom su ljudi shvatili da "fantastika" ne znači samo vijanje po podzemnim kompleksima (dungeons) i ubijanje zmajeva (dragons). Ako ništa drugo, trebalo je bar malo zdrave logike da se razne avantrure u podzemnim kompleksima povežu - npr. da igrači optužuju od jedne do druge. Tako su počeli da se stvaraju svetovi za FRP. Samim tim i avanture su počele da se dižu na drugi nivo: intriga među plemstvom, rešavanje ubistva sveštenika, krava koja je nestala seljaku - sve mogu voditi avanturama koje su isto tako zabavne koliko i klasični "dungeon". Sve to kombinovano sa drugim likovima koji nastanjuju taj svet (tj. nisu ni igrači ni monstrumi) dalo je preduslov za ono bogatstvo tema i priča koje danas možemo naći u FRP igrama. Naravno, tada su postali bitni i neki drugi aspekti samog igranja, tj. kako će igrači komunicirati sa drugim ljudima (s obzirom na to da sada sreću i nešto drugo osim monstruma koji žive u podzemlju i čiji je jedina svrha da kidišu na heroje), kako će koristiti glavu da rešavaju neke probleme malo kompleksnije od logičkih zavrzlama koje treba da deaktiviraju zamku - kao npr. da li sveštenik jedne vere (koga vodi jedan od igrača) treba (i želi) da pomogne pri rasvetljavanju ubistva sveštenika druge vere? Ako ga zamole za to? Ako mu ponude nagradu? A šta ako je bog ubijenog sveštenika otvoreni neprijatelj boga koga prati sveštenik-igrač, ali pored toga i brat nekog od drugih igrača (tj. njegovog lika)? Tako je Role Playing polako postajao i to što mu ime kaže - igranje uloga u nekom drugom (fantastičnom) svetu.



Sve ovo se i dalje događalo u okviru AD&D, pošto je on bio prvi i za tri klase najpopularniji FRP sistem bar do sredine/kraja osamdesetih. Naravno, pojavili su se i drugi sistemi fantastike, kao i prvi RPG-ovi koji su imali drugačiju tematiku (SF, horror, superheroji...) - ali AD&D se i dalje najmasovnije igrao, pa je bio i najčešći poligon za inovacije u FRP igrama. Ipak, polako ga je gazilo vreme - što zbog čiste glomaznosti, što zbog čestih kontradikcija. Izdavani su i drugi svetovi pored Greyhawka, koji su mnogo više doprineli održavanju popularnosti AD&D od samog sistema pravila koji čini igru. Svetovi su bili raznoliki, čarobni, prepuni ideja za avanture i kampanje , ali su i oni patili od jedne boljke - napravljeni su za AD&D, pa su samim tim i ograničeni njime. Banalan primer: ako vam AD&D dopušta da igrate samo ljude, vilenjake, hobite i patuljke - onda će u svakom svetu koji TSR objavi biti tako. Igračima je time otupljena i ograničena lična mašta i želja da stvore nešto posebno.

1989. je izašlo drugo izdanje AD&D, koje je bilo pokušaj da se istovremeno opet standardizuju i odbace suvišna i kontradiktorna pravila, ali i da se AD&D uzdigne na nivo univerzalnog sistema koji igračima daje šire mogućnosti. Ne bih baš rekao da su u tome uspeli, ali AD&D je doživeo renesansu. Pojavili su se novi i novi svetovi, kao i knjige pravila... Ipak, drugo zlatno doba je trajalo mnogo kraće - do 1995/6. Tada su mladi, originalniji i sveži RPG sistemi polako preuzeli primat na tržištu - igrači su tražili nove igre za novo doba devedesetih. Čist fantasy je postao manje popularan od horror i "realnih" RPG-ova, a igre sa karticama (o kojima možda nešto više u nekom od narednih brojeva) preuzele su ogroman deo dotadašnjeg RPG tržišta. Naravno, ne treba potceniti ni uticaj kompjuterskih RPG-ova.

AD&D je ipak i dalje među najigranijim RPG sistemima, a AD&D svet Forgotten Realms je među najpopularnijim fantastičnim svetovima. Po AD&D-ju se sve češće prave i kompjuterske igre, što svedoči da je "ćale" i dalje na mestu koje mu zasluženo pripada. Najnovije informacije govore da se za septembar ovog leta gospodnjeg sprema novo, treće izdanje AD&D, prvo koje će raskrstiti s nekim ustaljenim konceptima, što će ovaj sistem modernizovati i dovesti u korak s vremenom. Ostaje nam da vidimo, a za sada će vam dovoljno biti da vas malo uputimo u osnove drugog izdanja AD&D. (U sledećem broju, naravno...)

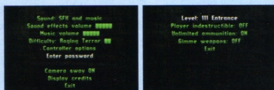




ALIEN TRILOGY



Varanje, varanje



Cheat Meni
Unesite sledeću šifru na ekranu za šifre: 1G0TP1NK8C1DB00TS0N

LUCKY LUKE



Preskakanje nivoa

Lozinke
Nivo 1: T.Tom, Konj, Konj, Starac, T.Tom
Nivo 2: Kojot, Konj, T.Tom, Starac, Starac
Nivo 3: Starac, Kojot, T.Tom, Konj, Kojot
Nivo 4: Kojot, Konj, T.Tom, Starac, Kojot

READY 2 RUMBLE



Nivoi, kostimi, klase ...

Biranje Nivoa u modu za 2 igrača
U tom modu, pritisnite L za tier arenu i R za championship arenu, dok L + R omogućava biranje sale.

Otključavanje svih klasa
Za bronzanu klasu, unesite "Rumble Power" kao vaše ime.
Za srebrnu klasu, unesite "Rumble Bumble" kao vaše ime.
Za zlatnu klasu, unesite "Mosma" kao vaše ime.
Za šampionsku klasu, unesite "Pod 5" kao vaše ime. Ova šifra vam isto tako otvara sve skrivene likove.



Drugačiji kostimi
Kada birate boksera, pritisnite X + Y, i vaš bokser će imati drugačiji šorts.

Urban Chaos



Varanje samo za PAL verziju



Cheat mod
Dok igrate igru, držite △ + ○ + □ + X i pritisnite desno da popunite energiju i dobijete sva oružja.

Biranje nivoa
Na skrinu za novu igru, pritisnite L1 + R1 + Select + Start. Sve oblasti će se prikazati na mapi.

Popunjavanje energije bez prve pomoći
Možete to bilo gde, samo pronađite klupu i okrenite joj leđa i sednite unatraške i vaša energija će se dopuniti.

Triple Play 2001



Odaberite tim snova



EA Sports Dream team
Izaberite opciju "Single Game" iz glavnog menija. Na skrinu za biranje tima pritisnite levo, desno šest puta. Ako ste pravilno uradili čućete frazu "Triple Play Baseball". Kao alternativu držite L1 + R1 i pritisnite levo, desno, desno, desno, X na skrinu za biranje timova. Da biste igrali kao EA Sports Dream Team u Big League Challenge modu izaberite "Big League Challenge" iz glavnog menija. Onda za biranje tima, držite gore + L1 + R1 dok ne čujete frazu "Triple Play Baseball". Ovaj tim ima super atribute.

Komentari spikera
Ukucajte sledeće šifre dok igrate:

Istorijski komentari
Držite L1 + L2 + R1 + R2 i pritisnite gore, △, desno, ○.

Vreme
Držite L1 + L2 + R1 + R2 i pritisnite X, dole, △, gore.



N. TURTLES: FALL OF THE FOOT CLAN



Bonus igre i dopuna energije

Bonus igre
Na skrinu za biranje nivoa pritisnite A + B + SELECT. Ako ste pravilno uradili čućete zvučnu potvrdu. Sa desne strane ekrana pojaviće se znak pitanja, izaberite ga i igraćete bonus igre.

Život
U toku igre pauzirajte i pritisnite gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno, B, A. Odpauzirajte i vaš lik će imati punu energiju.

MULAN





Šifre za nivoe

Lozinke
Nivo 2: JSFPW
Nivo 3: QGHXB
Nivo 4: TZDML
Nivo 5: RCVNJ
Nivo 6: PGDSH

DISNEY'S HERCULES



Šifre za nivoe

Za pristup bilo kom nivou unesite sledeće:

Nivo:	
Hero's Gauntlet:	Hidra, Meduza, Štit, Meduza
Centaur's Forest:	Kentaur, Herkova glava, Minotaur, Strelac
Big Olive:	Kentaur, Štit, Hidra, Herkova glava
Hydra Canyon:	Štit, Kaciga, Štit, Vojnik
Medusa's Lair:	Strelac, Pegaz, Strelac, Kentaur
Cyclops Attack:	Kaciga, Pegaz, Herkova glava, Strelac
Titan Fight:	Vojnik, Štit, Štit, Munja
Halls of Eternal Torment:	Meduza, Vojnik, Kentaur, Pegaz
Vortex of Souls:	Vojnik, Munja, Vojnik, Kentaur
Full Motion Videos:	Pegaz, Vojnik, Kentaur, Vojnik

DINO CRISIS



Nova opcija



Dodatna odeća za Reginu
Završite igru da dobijete dva extra kostima za Reginu: vojnički kostim i kostim za boj. Završite još jednom i dobićete kostim "pećinske devojke".

Operacija "Wipeout"
Završite igru na Normal nivou težine za manje od 5 sati da dobijete ovu opciju.



FIFTH ELEMENT



Preskakanje nivoa



Biranje Nivoa
Na glavnom meniju pritisnite L1, L2, R2, R1, SELECT, START

JUDGE DREDD



Drugi likovi, još kredita ...



Da bi aktivirali ove trikove morate da se upišete u hi score listu i umesto imena otkucajte sledeće ...

Deformisani likovi
"!PEMON?"

Nepobedivost
"!EIKKIN"

STROGO POV.

10 Kredita
"!BEDSTRAW"

Odgledajte završnu sekvencu
"?LOVESEXY?"

POCKET BOMBERMAN



Borba sa Bossovima ali ...



Sva poboljšanja
Unesite 4622 na skrinu za lozinke da odmah dobijete sva poboljšanja.

Boss mod
Unesite 9437 da igrate samo protiv Bossova sa svim poboljšanjima.



DUKE NUKEM 64



Meni za varanje, igra bez čudovišta ...

Cheat meni
Dok ste u glavnom meniju, pritisnite levo, levo, L, L, desno, desno, levo, levo na krstiću.

Sve šifre se ukucavaju u glavnom meniju.

Bez Čudovišta
Pritisnite L, C-levo, levo, C-desno, desno, levo, levo, desno. Ako ste uradili pravilno, čućete zvuk. U cheat meniju ćete moći da isljučujete/uključujete čudovišta.

Biranje nivoa
Pritisnite L, L, L, C desno, desno, levo, levo, C-levo.

Nepovredivost On/Off
Pritisnite dugme R sedam puta, i pritisnite levo.

PRINCE OF PERSIA



Kodovi za nivoe

Nivo 2: 06769075
Nivo 3: 28611065
Nivo 4: 92117015
Nivo 5: 87019105
Nivo 6: 46308135
Nivo 7: 65903195
Nivo 8: 70914195
Nivo 9: 68813685
Nivo 10: 01414654
Nivo 11: 32710744
Nivo 12: 26614774
Boss-Jaffar: 98119464
Kraj: 89012414

SPYRO THE DRAGON



Biranje nivoa i mnogo života



Biranje Nivoa
U toku igre, pauzirajte, uđite u inventory i pritisnite □, □, ○, □, levo, desno, levo, desno, ○, gore, desno, dole. Idite do čoveka sa balonima da izaberete bilo koji nivo.

99 života
U toku igre, pauzirajte, uđite u inventory i pritisnite 6 puta kocku, ○, gore, ○, levo, ○, desno, ○.





BUGS BUNNY: LOST IN TIME



Ej, šefe koji ti je ...

Puno šargarepa
Kada počinjete "Time Selector" ili "Level Selector of an Era", držite R1 + L2 i pritisnite X, □, R2, L1, ○, X, □, □, ○

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



Poveća gomila trikova

Sva poboljšanja
Ukucajte "TOUGHGUY" na skrinu za šifre.

AT-ST Bonus Nivo
Da biste dobili skrivenog AT-ST-a unesite "CHICKEN" na skrinu za šifre. Ovo je igra za dvoje. Jedan za noge, a drugi je glava i mitraljezi.

Letite sa Millennium Falcon-om
Ukucajte "FARMBOY" na skrinu za šifre, i moći ćete da ga birate u određenim misijama.

Letite sa 1969 Buick Elektra
Ukucajte "KOELSCH" na skrinu za šifre. Ovo radi samo u V-Wing nivoima. Ali, postoji mala začkoljica. Svaki put kada pritisnete START da pauzirate, slika se zamrzne i morate ispočetka.

Letite sa TIE presretačem
Ukucajte "TIEDUP" na skrinu za šifre. On se nalazi u hangaru iza Millennium Falcon-a.

Letite sa Naboo Starfighter-om
Ukucajte "HALIFAX" kao šifru za prolaz, izaberite "Enter Code", pa ukucajte "!YNGWIE". Ponovo izaberite "Enter Code" i dobićete pristup ovom avionu. Vi možete birati ovaj avion SAMO u misijama u kojima nema snowspeeder-a.

Povećajte težinu igre
Da li vam je igra suviše laka? Ukucajte "ACE" i vidite šta će da se desi!

Neograničeni životi
Ukucajte "IGIVEUP" na skrinu za šifre za prolaz.

Biranje nivoa
Ukucajte "DEADDACK" na skrinu za šifre za prolaz.

Šifra za Radare
Da li ste primetili da radar ne radi baš kao pravi radar? Ako unesete "RADAR", prebacuje se u mod u kome će avioni na većim visinama imati drugačiju boju od onih na nižim visinama.



MARVEL Vs CAPCOM



Dosadio vam je lik sa kojim igrate?

Birajte pomoćnika
Da biste dobili pomoćnika po vašem izboru, morate držati START i sledeće dugmiće za određenog pomoćnika, na skrinu za biranje likova. To mora obavezno da se uradi PRE nego što vam kompjuter sam izabere pomoćnika.

Anita-	LP + MP +HP
Colossus-	LP + MP + MK
Cyklops-	LP + LK + MK
Devilot-	MP + HP
Iceman-	MP + MK
Juggernaut-	LP + MK
King Arthur-	LP + MP
Lou-	MP
Magneto-	LK + HP
Michelle Heart-	LP + LK
Pure and Fur-	LK
Psylocke-	MK
Rogue-	LP + MP + HP + LK
Sentinel-	MP + MK + FP
Shadow-	WP + MK + FP
Storm-	LP + LK + HP
Saki-	HP
Thor-	LK + MP
Ton-Pooh-	LP + HP
Unknown Soldier-	LP
U.S.Agent-	MK + HP

STROGO POV.

Igrajte kao Gold War Mašina
Na skrinu za biranje likova označite Zangief-a i pritisnite: levo, 2xdole, 2xdesno, 2xdole, 2xlevo, 4xgore, 2xdesno, 2xlevo, 4xdole, 2xdesno, 2xgore, 2xlevo, 2xdole, 2xdesno, 5xgore.

Igrajte kao Harper Venom
Na skrinu za biranje likova izaberite Chun-Li pa pritisnite: levo, 4xgore, 2xdesno, 2xdole,, 2xlevo, 2xdole, 2xdesno, 4xgore, 2xlevo, gore.

Igrajte kao Narandžasti Hulk
Na skrinu za biranje likova izaberite Chun-Li, pa pritisnite: 2xdesno, 2xdole, 2xlevo, 2xdesno, 2xdole, 2xlevo, 4xgore, 2xdole, 2xdesno, 2xgore, 4xdole, 4xgore, levo, gore. Hulk se nalazi iznad Ryu.

Igrajte kao Roll
Na skrinu za biranje likova izaberite Zangief-a, pa pritisnite: 2xlevo, 2xdole, 2xdesno, 2xdole, 2xlevo, gore, desno, 2xgore, 2xdesno.

Igrajte kao Shadow Lady
Na skrinu za biranje likova izaberite Morrigan, pa pritisnite: gore, 2xdesno, 4xdole, 2xlevo, 4xgore, 2xdesno, 2xlevo, 2x dole, 2xdesno, 2xdole, 2xlevo, 2xgore, 2xdesno, 2xgore, 2xlevo, 5xdole.

Menjajte Likove
Držite sva tri dugmeta za udarce rukom na Vs. skrinu da promenite vaš početni lik.

BATMAN FOREVER



Budite na tamnoj strani

Igrajte kao negativci
U meniju za biranje likova na drugom kontroleru držite × + ○ + L2

BATTLETANX



Sve šifre se ukucavaju na prvom skrinu

Super oružja
Pokupite sva tri poboljšanja za ista oružja. Izaberite oružje, i pritiskom na A + B zajedno, imaćete super napad.

Ogromne ulične žabe
FRGZ

Kraljica Lords postaje žaba
TDZ

Sve bande u Campaign modu
LTSLTSGNSGS

Nepobedivost
MSTSRVV

Nevidljivost
CRSTLCLR

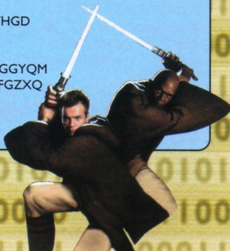
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI



Biranje nivoa i mnogo života

Lozinke za nivoe
Dance Hall: SNKMTD
Sail Barge: RWVJBC
Endor: TFGBMN
Ewok Village: HJMKPL
Power Generator: QGTHGD
Death Star: PSVZKL
Tower: SFPYSW
Death Star Mission 1: CGGYQM
Death Star Mission 2: KFGZXQ

Biranje Nivoa: 15Y24





DONKEY KONG LAND 2



Banane za vase majmunče

Extra životi
Na glavnom ekranu, držite desno ili levo ispred igre koju želite da izaberete, pritisnite A, A, B, B. Čućete potvrdan zvuk ako ste pravilno uradili.

40 Banana novčića
Na glavnom ekranu, držite desno ili levo ispred igre koju želite da izaberete, pritisnite B, B, A, A. Čućete potvrdan zvuk ako ste sve pravilno uradili.

Vanark



Ako vas ne vide - jači ste

Nevidljivost
Na "Start Up Engine" ekranu , držite L1 + R2 + Select + △.

HERCULES



Pređite nivoe bez igranja

Šifre za nivoe

Nivo 2: B7FG4	Nivo 6: HGRSV
Nivo 3: XTV5P	Nivo 7: K7DGR
Nivo 4: TV5DP	Nivo 8: FTXCG
Nivo 5: FX6NL	Nivo 9: GSJ4H

TOMBA!



Naoružajte Tombu da sredi svinje

Extra Oružja
Počnite novu igru i sačekajte dok se na ekranu ne pojave svinje koje igraju. Tada držite R1 i pritisnite SELECT, desno, levo, dole, X, O, START. Konačno kada je završeno Loading, pritisnite START.

Promenite boju kose
Na skrinu za opcije, držite R1 + L1 + SELECT + □ i pritisnite levo, dole, desno, gore, gore, desno, dole, levo.



PANDEMONIUM 2



Sve šifre se ukucavaju na skrinu za šifre:

Biranje nivoa
GETACCES

Nepobedivost
NEVERDIE

Pun život
HORMONES

Oružja
MAKMYDAY

31 život
IMMORTAL

Brzi Mod
SKATBORD

Mutant Mod
GENETICS

Psihodelične Texture
ACIDDUDE



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES



Kad vam dosadi promenite kola

Policijska kola
Idite na Opcije i unesite "Nfs_Pd" kao vaše korisničko ime

Helikopter
Idite na opcije i unesite "Whirly" kao korisničko ime

Fantomska Kola
Idite na opcije i unesite "Flash" kao korisničko ime

Kola od Titana
Idite na opcije i unesite "Hotrod" kao korisničko ime

Teška Kola
Kada izaberete automobil, ali pre nego se pojavi skrin za start trke, držite desno + □ + O, i držite tako dok ne nestane loading skrin.Vaša kola će znatno otežati, što će vam omogućiti da udarate druga kola.

Mod za Vožnju u pijanom stanju
Kada izaberete vaša kola ali pre nego se pojavi skrin za start trke, držite gore + L2 + R2, i držite tako dok ne nestane loading skrin. Sada ćete voziti u pijanom stanju, što nikada ne treba da pokušavate u pravom životu.

Pogled kao iz kokpita
Kada izaberete kola ali pre nego se pojavi skrin za start trke, držite gore + △ + X, idržite tako dok ne nestane loading skrin. Sada ćete imati pogled iz kokpita, i isto tako dok ste u ovom modu, pritisnite gore da imate turbo pogon.



MICRO MACHINES 64 TURBO



Usporite protivnike, super skok, super brzina ...

Ukucajte šifre kada pauzirate. Ponovnim ukucavanjem istih isključićete ih.

Super skok automobila
C-levo, desno, desno, dole, gore, dole, levo, dole, dole.

Super brzina
C-levo, C-dole, C-desno, C-levo, C-gore, C-dole, C-dole, C-dole, C-dole.

Usporite Kompjuterske automobile
C-desno, C-gore, C-levo, C-dole, C-desno, C-gore, C-levo, C-dole.

Tenkovi na svim stazama (MULTIPLAYER)
Unesite "ALLTANKS" kao vaše ime na meniju za biranje likova u multiplayer modu. Ako ste pravilno ukucali, čućete zvuk. Potom izaberite continue, i trkaćete se sa tenkovima.

Sneg na stazama
Ako želite da vam pada sneg umesto konfeti, ukucajte "WINTERY". Ukucavanjem "CONFETTI" deaktiviraćete šifru.

RAYMAN



Više života i lepši demo





99 života
Unesite XNB9FM!Z2? kao šifru

Demo sa velikim Rayman-om
Držite L1 + L2 + R1 + R2 kada se pojavi logo UBI Soft-a. Nastavite da držite dok se ne pojavi animacija sa zidom, pa onda pritisnite START. Kada se ekran zacrni pustite dugmiće i odgledajte velikog Rayman-a.



MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Menjam diskove za Play Station
tel. 011/584-350

Iznajmljujem PlayStation konzole, sa kompletnom opremom za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam CD-ove za Play Station, PC i walkman, za običan Game Boy ili GB Color i Pocket
tel. 011/397-08-38

Menjam polovne CD-ove za Verbatim polovne CD-ove.
Nikola. tel. 011/134-997

Menjam Sony PlayStation za Game Boy Color.
tel. 013/512-551

Menjam igre za Dreamcast: Mortal Combat Gold i UEFA Striker za druge igre za Dreamcast.
tel. 018/875-400

Nintendo 64 konzole, igre, oprema. Prodaja, zamena, otkup Igre 30-50
tel. 014/41-847

Razmena, otkup, prodaja CD-ova, kertridža za konzole i kompjutere, audio, video, DVD. Svim danima od 8-20h. Prethodno nazvati.
Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38



Cruel Intentions

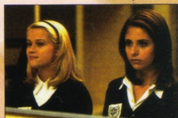
Okrutna igra

Uloge:	Ryan Phillippe, Sarh Michelle Gellar, Reese Witheerspoon, Louise Fletcher
Režija:	Roger Kumble
Scenario:	Roger Kumble
Muzika:	Edward Shearmur



Kathryn (Sarah Michelle Gellar) i Sebastian (Ryan Phillippe), dvoje bogatih i manipulaciji sklonih tinejdžera sa Menhetna, upuštaju se u zamršenu priču protkanu zavodničkim spletkama i izdajom.
U nameri da se osveti momku koji je upravo ostavio zbog nevine Cecile (Selma Blair), Kathryn izaziva Sebastiana da zavede Cecile. Sebastian, međutim, sebi postavlja drugi, teži zadatak da zavede Annette (Reese Witherspoon), kćerku direktora škole. Kathryn, ubeđena da je to pretežak zadatak, pristaje na opkladu u kojoj Sebastian nudi svoj Jaguar iz 1956 a ona njemu obećava noć neobuzdanog zadovoljstva o kojoj on godinama sanja. Ovo je četvrti scenario rađen po motivima romana "Opasne Veze" čiji je autor Pierre Laclos. Jedna od tih adaptacija je i dobitnik oskara "Opasne Veze" (John Malkovich, Glenn Close i Michelle Pfeiffer). Reditelj i scenarista Roger Kumble smatrao je da ova skandalozna priča ne pripada samo jednom vremenu i da može da se adaptira za mlađu publiku.







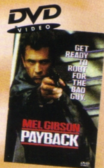
STUART LITTLE



Dolazi nam još jedna u nizu porodičnih avantura sa puno smeha, uzbuđenja i... naravno jednim predivno neodoljivim mišem!
Pridružite se familiji Little koja usvaja neverovatno neodoljivog dečkića nazvanog Stuart (kome je glas pozajmio Michael J. Fox), a koji popriličnо liči na miša!? Čim se Stuart uselio, Gospodin i Gospođa Little (igraju ih Hugh Larie i Geena Davis) se zaljubljuju u njega dok njihov pravi sin ne zna kako da se ponaša prema svom novom "bratu", a najgore od svega je što njihova mačka, Snowbell (glas pozajmio Jonathan Lipnick) smišlja pogan plan da se otarasi Stuarta... i to zauvek, jer ona naravno gubi svoje mesto u porodici. Mali će vam definitivno ući u srca. Specijalni efekti od kojiih vam se zaustavi dah, a da vam ne pričam o mačkama koje pričaju, uostalom sve ćete videti kad pogledate film.

Režija:	Rob Minkoff
Scenario:	M. Night Shyamalan and Greg Brooker
Muzika:	Alan Silvestri
Slika:	Full Screen
Trajanje:	85 min
Specijalni sadržaji:	Interaktivni meni, pristup svim scenama, jezici u Dolby Digital 5.1 engleski, titl: engleski, Digital Mastered audio i video, art galerija, interaktivne igre, extra: komentari režije, vizuelni efekti, muzički spotovi, trailer.

PAYBACK



Još jedan u nizu odličnih filmova Mel Gibsona, pun neverovatnih obrta, mnoštvo akcije i prelepih žena. Gibson tumači lik dinamičnog Porter-a, kriminalca sa dugim stažem, koga su njegovi partneri izdali pri jednoj pljački, napunili olovom i pobegli sa njegovim delom plena od 70000$. Ali to bio jako loš potez jer ako su već prevarili Porter-a, trebali su da provere da li je stvarno mrtav. Porter se takoreći vraća iz mrtvih i željan je osvete, i svog dela novca. Obavezno pogledajte ovaj film, ako ne na videu, DVD-u onda u bioskopu gde se trenutno i daje.

Uloge:	Mel Gibson, Gregg Henry, Maria Bello
Režija:	Bryan Helgeland
Scenario:	Richard Stark
Muzika:	Cris Gordman
Slika:	1 : 1.85
Trajanje:	101 min
Specijalni sadržaji:	Interaktivni meni, pristup svim scenama, trailer, jezici u Dolby Digital 5.1: engleski, francuski, titl: engleski, widescreen 16x9, scene sa snimanja, Dolby Surround



WILD WILD WEST

Divlji, divlji zapad



Uloge:	*Will Smith, Kevin Kline, Kenneth Branagh, Salma Hayek*
Režija:	*Barry Sonnenfeld*
Scenario:	*S.S. Wilson, Brent Maddock, Jefrey Price, Peter S. Seaman*
Muzika:	*Elmer Bernstein*

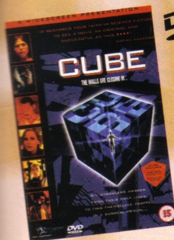
Filmska zvezda Will Smith i reditelj Barry Sonnenfeld su jedan od najuspešnijih tandema igranog filma današnjice. Posle letnjeg blokbastera "Man in Black", opet su odlučili da povedu filmsku publiku u uzbudljivu vožnju u novom hitu Warner Bros-a "Wild Wild West". Film je dinamična avantura u koju su vešto upleteni elementi komedije, akcije i fantazije , i u kome se stari oskarovci Kevin Kline i Kenneth Branagh, kao i talentovana i glamurozna Salma Hayek udružuju sa Smithom u glavnim ulogama. Jon Peters, u čije prethodne kredite ubrajamo i filmove kao što su "Batman" i "Rain Man" sarađivao je sa rediteljem filma u njegovoj produkciji.

Specijalni agent vlade James West (Smith), nepresušnog šarma i duha, i njegov kolega Artemus Gordon (Kline), stručnjak za prerušavanje i briljantan izumitelj oružja i raznih alatki, su poslati da uđu u trag i uhvate đavoljeg genija Dr. Arliss Loveless-a, (Branagh). Loveless priprema atentat na predsednika USA uz pomoć monstruoznog transportnog oružja koje hoda, zvanog Tarantula. West i Gordon započinju kao protivnici, da bi kasnije svoje talente udružili u opasan i nepogrešiv duo operativaca koji veruju jedan drugom... uglavnom, većinu vremena...

Prelepa i misteriozna Rita Escobar (Hayek) komplikuje situaciju, pošto se postepeno, ali sigurno ubacuje u njihove planove da uhvate Dr. Loveless-a. A sam Loveless ima svoj smrtonosni tim ljupkih uništiteljki- Gospođica East (Bai Ling), Amazonia (Frederique Van Der Wal), Munitia (Musetta Vander), i gospođica Lippenreider (Sofia Eng) - čiji jedinstveni atributi predstavljaju životnje pretnje Westu i Gordonu.

Poznati karakterni glumac Ted Levine pojavljuje se ulozi generala McGrath-a "Krvave kupke", koji zajedno sa Dr. Lovelessom pokušava da osujeti planove Westa, Gordona i Rite Escobar. M. Emmet Walsh, čije je prisustvo podarilo specijalnu živost brojnim filmovima uključujući i "Blood Simple" (koji je bio rediteljski debi Barry Sonnenfelda), tumači lik konduktera "The Wanderer-a", specijalno opremljenog Westovog i Gordonovog voza. Romansa, humor, fantastična oružja i oruđa, zastrašujući obračuni i bekstva, oduzimaju dah, dok se West i Gordon neustrašivo bore, nadmudrujući svoje neprijatelje.

DVD The CUBE [Kocka]



Policajac. Profesionalni lopov. Matematički genije. Psiholog. Autističan dečko.

Šest stranaca se budi iz njihovih uobičajenih života i shvataju da su zarobljeni u nestvarnom zatvoru - u, na prvi pogled beskrajnom lavirintu međuvezanih kubnih soba, sa smrtonosnim zamkama (neke sekvence, da ne pominjemo koje, ne preporučuju se ljudima sa slabim stomakom). Niko od njih ne znaju zašto i kako su tu dospeli, ali uskoro će saznati da svako od njih ima profesiju, koja će im pomoći da odatle pobegnu, ali... nije sve naizgled tako jednostavno!

Ko je u stvari napravio ovaj dijabolični lavirint i zašto, ostaće misterija (da li država ili neka treći?). Postoje pitanja na koja nema odgovora, i dok tenzija raste, i međusobni konflifti postaju sve jači, shvataju da su jedino zajedno jači, i dok ne nauče da sarađuju kao jedno neće nikada izaći iz "Kocke", i imaće vrlo kratke živote. A ko će biti jedini preživeli (ako ih ima?) saznajte kad odgledate ovaj jako zanimljiv i neuobičajen film sa ovogodišnjeg Festa.







Uloge:	*Nicole Deboer, Nicky Guadagni, Hewlett Miller*
Režija:	*Vicenzo Natali*
Scenario:	*Andrej Bijelic, Vincenzo Natali, Gream Manson*
Muzika:	*Mark Korvew*
Slika:	*1.85 :1*
Trajanje:	*87 min*
Specijalni sadržaji:	*Pristup svim scenama, Widescreen 16x9, trailer, Dolby Digital Stereo, engleski , extra: komentari režije*

Izvor: EXIT DVD klub



top liste



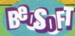
Evropskih prvih 10

Jun	Maj	Ime igre	Platforma
01.	--	Covert Ops Nuclear Down	
02.	02.	Pokémon Stadium	
03.	--	Jackie Chan Stunt Master	
04.	--	Legend Of Dragoon	
05.	--	UEFA EURO 2000	
06.	08.	R.E.: Code Veronica	
07.	07.	Tony Hawk's Pro Skater	
08.	--	Gauntlet Legends	
09.	--	Jeremy McGrath Supercross 2000	
10.	09.	Triple Play 2001	



Japanskih prvih 10

Jun	Maj	Ime igre	Platforma
--	01.	Hunter X Hunter ~ Hunter's Genealogy	
02.	02.	Super Robot Taisen Alpha	
03.	03.	Dance Dance Revolution	
01.	04.	All Star Pro Wrestling	 PS2
04.	05.	FIFA Soccer World Championship	 PS2
05.	06.	The Legend of Zelda: Mask of Mujura	
06.	07.	Kirby Star 64	
--	08.	Get The License	
--	09.	Pawapuro Kun Pocket 2	
--	10.	Fever 2 Sankyo Official Pachinko Sim.	



Beosoft prvih 10

Maj	Jun	Ime igre	Platforma
01.	01.	ISS Pro Evolution	
02.	03.	UEFA Euro 2000	
03.	--	Perfect Dark	
04.	--	Colin Mc Rea Rally 2	
05.	--	Jackie Chan Stuntmaster	
06.	--	Asterix protiv Cezara	
07.	--	ISS 98 Pro	
08.	07.	Pokemon red	
09.	05.	Donkey Kong 64	
10.	--	Robanlo V Football	

Igre čiji se izlazak najavljuje za

JUL/AVG. 2000

Game Boy Color

Barbie Fashion Pack	Mattel
Cannon Fodder	Activision
Carnivale	Vatical
Pokemon Attack	Nintendo
Xena	Titus
Donkey Kong Country	Nintendo
Dragon Tales	Mattel
Jimmy White's Cue Ball	Vatical
Turok 3: Shadow Oblivion	Acclaim

Nintendo 64

Super Bowling 64	Tommo
Air Boardin' USA	Ascii
Banjo-Tooie	Rare/Nintendo
40 Winks	GT Software
Aidyn Chronicles: 1st Mage	THQ
NFL Quarterback Club 2001	Acclaim
Polaris Snocross 2001	Vatical
Seadoo Hydrocross	Vatical
Turok 3: Shadow Oblivion	Acclaim

Dreamcast

Hidden and Dangerous	Interactive
Silver	Infogrames
Demolition Racer	Infogrames
Virtua Tennis	Sega
Bleem! for Dreamcast	Bleem
Renegade Racers	Interplay
Test Drive Off-Road 3	Infogrames
Deep Fighter	Ubi Soft
Ecco The Dolphin	Sega
Quake 3 Arena	Sega
Sega GT	Sega

PlayStation

Danger Girl	THQ
Lunar 2: Eternal Blue	Working Designs
Wacky Races	Infogrames
X-Men: Mutant Academy	Activision
Dinosaur	Ubi Soft
Jeremy McGrath 2000	Acclaim
Peter Jac. Gold Tee Golf	Infogrames
Chrono Cross	Square/EA
DarkStone	Take 2 Interactive
Major League Soccer	Konami
Shao Lin	THQ
Snow Cross Champ. Racing	Natsume
Star Trek: Invasion	Activision
Sydney 2000	Eidos
WTC World Racing Championship	Activision
Spider-Man	Activision
Tenchu 2	Activision
ECW: Anarchy Rulez	Acclaim
Carmeggedon 2	Interplay
Re-Volt 2	Acclaim
Vanishing Point	Acclaim

PlayStation 2

Armored Core 2	From Software
Wild Wild Racing	Imagineer
American Arcade Pinball	Square
Gran Turismo 2000	Sony
Splash Dive	Sony

Nemoj samo da se igraš

probaj i da igraš



Prošlo je vreme kada si mogao da se igraš duboko zavaljen u svoju fotelju, pomerajući samo palčeve i očne živce. **DANCE PODIUM** je dodatak za tvoj PlayStation koji će ti omogućiti da igraš i to u bukvalnom smislu te reči. Dovoljno je da se prepustiš muzici, pratiš pokrete igrača na ekranu i pokušaš da ih ponoviš pritiskajući nogama oznake na podijumu. Dok se trudiš da savladaš disco, techno, reage, rave, hip hop i ko zna koji još ritam, primetićeš da tvoji nezgrapni pokreti polako prerastaju u pravi ples, a ti postaješ pravi igrač. I ne samo to. Uz pomoć **DANCE PODIUM**-a možeš igrati i svoje omiljene igre ali na jedan novi, mnogo zanimljiviji način, jer se on ponaša i kao normalan džojstik.

BelSOFT

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. M. Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Inđija:** 064/120 71 51

ZA PRAVU ZABAVU TREBA

MNOGO MANJE PARA

NEGO ŠTO VI MISLITE!



PlayStation

Originalna konzola sa Dual Shock kontrolerom, ugrađenim čipom, garancijom od 6 meseci i uputstvom prevedenim na srpski.

Igre

Ogroman izbor najnovijih i starijih igara snimljenih na originalnim Verbatim diskovima, povoljnije nego ikad.





Ferrari volan

Vibrirajući volan sa menjačem identičnim Ferarijevoj formuli 1, analognim pedalama za gas i kočnicom.

Servis

Naš stručni servis otkloniće sve kvarove na vašim konzolama i dodacima, popraviće, namestiće, zakrpiće i učiniće što je potrebno da sve funkcioniše kao pre.



Mogućnost plaćanja na 2 rate • Najveća ponuda dodataka • Obezbeđen servis • Sve na jednom mestu



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008 • **Inđija:** 064/120 71 51